



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

APLIKASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA PETERNAKAN IDHAM BF MURAI PEKANBARU

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer pada
Program Studi Sistem Informasi

Oleh:

HADINUL INSAN
11453105835



UIN SUSKA RIAU

UIN SUSKA RIAU

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU

2021



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR PERSETUJUAN

APLIKASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA PETERNAKAN IDHAM BF MURAI PEKANBARU

TUGAS AKHIR

Oleh:

HADINUL INSAN

11453105835

Telah diperiksa dan disetujui sebagai laporan tugas akhir
di Pekanbaru, pada tanggal 19 Juli 2021

Ketua Program Studi

Idria Maita, S.Kom., M.Sc.

NIP. 197905132007102005

Pembimbing

Medyantiwi Rahmawita Munzir, S.T., M.Kom.

NIK. 130517051



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR PENGESAHAN

**APLIKASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA
PETERNAKAN IDHAM BF MURAI PEKANBARU**

TUGAS AKHIR

Oleh:

HADINUL INSAN

11453105835

Telah dipertahankan di depan sidang dewan penguji
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
di Pekanbaru, pada tanggal 01 Juli 2021

Pekanbaru, 01 Juli 2021

Mengesahkan,



Dr. Hariono, M.Pd.
NIP. 196403011992031003

Ketua Program Studi

Idria Maita, S.Kom., M.Sc.
NIP. 197905132007102005

DEWAN PENGUJI:

Ketua : Idria Maita, S.Kom., M.Sc.

Sekretaris : Medyantiwi Rahmawita Munzir, S.T., M.Kom.

Anggota 1 : Nesdi Evrilyan Rozanda, S.Kom., M.Sc.

Anggota 2 : Dr. Muhammad Luthfi Hamzah, B.IT., M.Kom.



LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL

Tugas Akhir yang tidak diterbitkan ini terdaftar dan tersedia di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau adalah terbuka untuk umum, dengan ketentuan bahwa hak cipta ada pada penulis. Referensi kepustakaan diperkenankan dicatat, tetapi pengutipan atau ringkasan hanya dapat dilakukan atas izin penulis dan harus dilakukan mengikuti kaedah dan kebiasaan ilmiah serta menyebutkan sumbernya.

Penggandaan atau penerbitan sebagian atau seluruh Tugas Akhir ini harus memperoleh izin tertulis dari Dekan Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Perpustakaan dapat meminjamkan Tugas Akhir ini untuk anggotanya dengan mengisi nama, tanda peminjaman dan tanggal pinjam pada *form* peminjaman.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

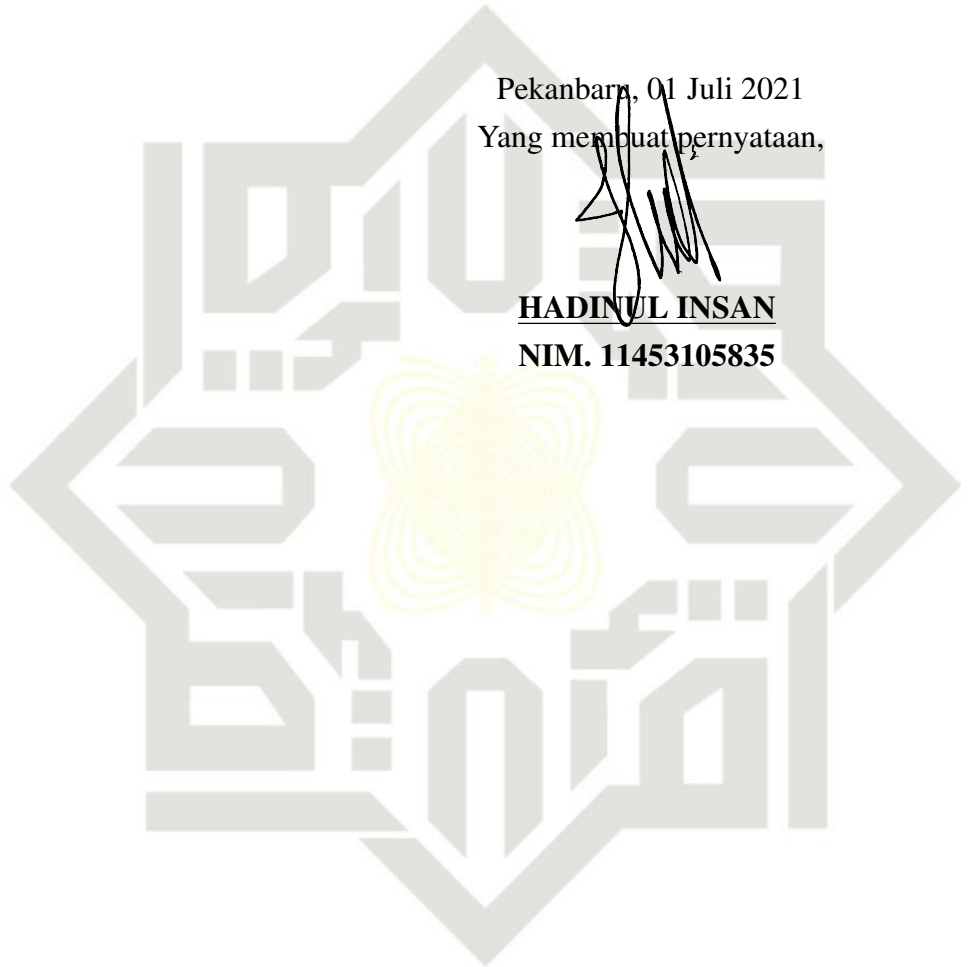


LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diadukan dalam naskah ini dan disebutkan di dalam daftar pustaka.

Pekanbaru, 01 Juli 2021
Yang membuat pernyataan,

HADINUL INSAN
NIM. 11453105835



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LEMBAR PERSEMBAHAN

”Yang utama dan pertama sekali” syukur alhamdulillah atas kehadiran Allah subhana wa ta’ala yang telah memberikan kekuatan, ilmu serta melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga saya bisa menyelesaikan Tugas Akhir di Universitas Sultan Syarif Khasim.

”Shalawat beserta salam” saya hadiahkan kepada baginda Nabi besar Muhammad shallallahu ’alaihi wa sallam, yang telah membawa dari alam jahilliyah ke alam penuh pengetahuan seperti yang dirasakan pada saat sekarang ini.

Tugas Akhir ini adalah persembahan kecil untuk kedua orang tua. Ketika dunia menutup pintunya pada saya, ayah dan ibu membuka lengannya untuk saya. Ketika orang-orang menutup telinga untuk saya, ayah dan ibu membuka hati untuk saya. Begitu banyak kebahagiaan sehingga seumur hidup tidak cukup untuk menikmati semuanya. Semoga ini menjadi langkah awal untuk menjadi anak yang berbakti dan selalu membahagiakan ayah dan ibu. Terima kasih karena sudah hadir dalam hidup saya dan selalu menjaga saya dalam doa-doa ayah dan ibu yang indah.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh Alhamdulillah Rabbil 'Alamin, puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan topik Aplikasi Penjualan Berbasis Web pada Peternakan Idham BE Murai Pekanbaru. Penulisan tugas akhir ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat dalam rangka menyelesaikan studi Strata 1 (S1) di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, shalawat beserta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wassalam, mudah mudahan kita semua selalu mendapat syafa'at Yaumil Akhir kelak dan dalam lindungan Allah Subhanahu Wa Ta'ala Amin.

Dalam penyusunan dan penyelesaian Tugas Akhir ini, penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini tidak akan terwujud dengan baik tanpa adanya bantuan dari semua pihak, untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih banyak kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hairunnas Rajap, M.Ag. , sebagai Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Dr. Hartono, M.Pd., sebagai Dekan Fakultas Sains dan Teknologi.
3. Ibu Idria Maita, S.Kom., M.Sc., sebagai Ketua Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan banyak dukungan, nasehat, saran yang sangat penulis butuhkan, Terimakasih ibu, Semoga selalu diberi kesehatan oleh Allah dan Keberkahan. Aamiin.
4. Bapak Eki Saputra S.Kom., M.Kom selaku Sekretaris Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
5. Ibu Idria Maita, S.Kom., M.Sc., sebagai ketua sidang Tugas Akhir yang telah memberikan masukan perkara hidup di atas muka bumi Allah, agar ingat perkara hidup setelah mati, menjadi orang yang bermanfaat bagi orang lain.
6. Ibu Medyantiwi Rahmawita Munzir, S.T., M.Kom., sebagai dosen pembimbing Tugas Akhir yang telah banyak meluangkan waktu, memberikan motivasi dan masukan terhadap penulis, serta memberikan arahan dan bimbingan yang sangat berharga dalam penyelesaian laporan Tugas Akhir ini dan nasehat kehidupan sehari-hari. Terimakasih Ibu, semoga Allah membalas semua kebaikan Ibu, dan selalu diberi kesehatan, rezeki yang lebih serta senantiasa berlimpah rahmat dan berkah dari Allah Subhanahu Wa Ta'ala.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta dilindungi Undang-Undang UIN Suska Riau State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Amin.

7. Bapak Nesdi Evrilyan Rozanda, S.Kom., M.Sc., selaku dosen penguji I (satu) Tugas Akhir yang telah memberi masukan berupa kritik dan saran yang membangun sehingga mendekati kesempurnaan pada laporan Tugas Akhir ini.
8. Bapak Dr. Muhammad Luthfi Hamzah, B.IT., M.Kom., selaku dosen penguji II (dua) Tugas Akhir yang telah memberi masukan berupa kritik dan saran, serta motivasi yang membangun sehingga membuat penulis semangat dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
9. Ibu Megawati, S.Kom., MT., selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama masa perkuliahan dan Tugas Akhir, Terimakasih Ibu, semoga selalu dalam lindungan Allah.
10. Bapak Tengku Khairil Ahsyar, S.Kom., M.Kom., sebagai pembimbing Kerja Praktek yang telah memberi bimbingan, arahan, dan saran yang berharga sebelumnya sebelum membuat tugas akhir ini.
11. Segenap Dosen dan Karyawan Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
12. Keluargaku tercinta yang sayang dan kasihnya tak terbalas, cintanya tak pernah pudar dan tak pernah berubah, Ayahanda Fakhrizal dan Ibunda Hariati Suri, dan Adik Hadzitorun Nadawiyah. Terima kasih atas Do'a dan dukungannya secara moral atau pun moril, serta selalu menjadi inspirasi, motivasi hidupku dalam setiap langkahku di kehidupanku ini. Semoga beliau dalam lindungan Allah Subhanahu Wa Ta'ala dimana pun berada, dan penulis memohon do'a semoga pengorbanan beliau mendapat keridhoan dari Allah. Aamiin.
13. Terimakasih untuk Cyintia Sri Wahyuni yang selalu membantu dan menyemangati dalam semua hal yang menyangkut dengan skripsi.
14. Teman-teman penulis, Alex Swandi, Jefri Antoni, Arta Utama, Shohibul Sulton, Renggi Restia, M.Syafrizal, Rusdi Hidayah, Satria Salam dan Afridol yang penulis anggap seperti saudara sendiri dan turut mendukung penulis dalam mengerjakan Tugas Akhir ini.
15. Untuk semua teman-teman kelas, khususnya Sistem Informasi kelas E telah menjadi keluarga baru selama perkuliahan.
16. Semua pihak yang telah terlibat baik langsung maupun tidak langsung dalam pelaksanaan dan penyelesaian Tugas Akhir ini.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini masih banyak kesalahan dan kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk kesempurnaan laporan ini. Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Pekanbaru, 19 Juli 2021

Penulis,

HADINUL INSAN

NIM. 1453105835



UIN SUSKA RIAU



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

APLIKASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA PETERNAKAN IDHAM BF MURAI PEKANBARU

HADINUL INSAN

NIM: 11453105835

Tanggal Sidang: 01 Juli 2021

Periode Wisuda:

Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Sains dan Teknologi

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Jl. Soebrantas, No. 155, Pekanbaru

ABSTRAK

Peternakan merupakan kegiatan pemeliharaan dan pengembangbiakan hewan, hasil ternak dapat dikonsumsi sendiri maupun dijual untuk memperoleh keuntungan. Idham BF Murai Pekanbaru merupakan salah satu peternakan Burung Murai yang berada di Kota Pekanbaru. Idham Murai BF Pekanbaru biasa menjual indukan burung kurang lebih sebanyak 8-10 ekor dan anakan burung bisa mencapai 20 sampai 30 ekor setiap bulannya. Permasalahan yang dialami antaranya: sistem penjualan masih manual, kesulitan dalam menghitung keuntungan maupun kerugian dan informasi stok masih belum terkomputerisasi. Permasalahan yang ada pada Idham BF Murai Pekanbaru dapat diselesaikan melalui aplikasi penjualan/e-commerce. Aplikasi dikembangkan menggunakan *Unified Modeling Language* (UML). Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dengan framework *Laravel*. Sedangkan pengujian sistem menggunakan metode *BlackBox* dengan hasil sistem dapat berjalan dengan sangat baik dan User Acceptance Test (UAT) dengan hasil penerimaan user sebesar 78,1%.

Kata Kunci: *BlackBox, E-commerce, Laravel, PHP, User Acceptance Test*

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

WEB-BASED SALES APPLICATION AT IDHAM BF MURAI FARM PEKANBARU

HADINUL INSAN
NIM: 11453105835

Date of Final Exam: July 01th 2021
Graduation Period:

Department of Information System
Faculty of Science and Technology
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Soebrantas Street, No. 155, Pekanbaru

ABSTRACT

Livestock is an activity of raising and breeding animals, livestock products can be consumed alone or sold for profit. Idham BF Murai Pekanbaru is one of the Murai Bird farms located in Pekanbaru City. Idham Murai BF Pekanbaru usually sells approximately 8-10 brooders and 20 to 30 chicks per month. The problems experienced include: the sales system is still manual, difficulties in calculating profits and losses and stock information is still not computerized. The problems that exist in Idham BF Murai Pekanbaru can be solved through a sales/e-commerce application. The application was developed using the Unified Modeling Language (UML). The programming language used is PHP with the Laravel framework. While the system testing uses the Black Box method with the results of the system running very well and the User Acceptance Test (UAT) with the results of user acceptance of 78.1%.

Keywords: *Black Box, E-commerce, Laravel, PHP, User Acceptance Test*

UIN SUSKA RIAU

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR SINGKATAN	xx
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
LANDASAN TEORI	5
2.1 Aplikasi	5
2.2 Penjualan	5
2.3 <i>E-Commerce</i>	6
2.4 <i>Website</i>	7
2.5 Internet	7
2.6 Analisa <i>PIECES</i>	8

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

© Hak cipta dilindungi undang-undang
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

2.7	<i>Waterfall</i>	9
2.8	<i>Unified Modelling Language (UML)</i>	10
2.8.1	<i>Use Case Diagram</i>	10
2.8.2	<i>Activity Diagram</i>	12
2.8.3	<i>Class Diagram</i>	12
2.9	Pemrogramman	13
2.9.1	<i>Hypertext Markup Language (HTML)</i>	13
2.9.2	CSS	13
2.9.3	PHP (<i>Hypertext Pre-processor</i>)	14
2.9.4	<i>Laravel</i>	14
2.9.5	<i>MySQL</i>	14
2.10	Pengujian Sistem	15
2.10.1	<i>Black Box Testing</i>	15
2.10.2	<i>User Acceptance Test (UAT)</i>	15
2.11	Penelitian Terdahulu	16
3	METODOLOGI PENELITIAN	17
3.1	Tahap Perumusan Masalah	18
3.2	Tahap Pengumpulan Data	18
3.3	Analisa dan Perancangan	18
3.4	Implementasi dan <i>Testing</i>	19
3.4.1	<i>Development/Pengodean</i>	19
3.4.2	<i>Testing/Pengujian</i>	19
3.4.2.1	<i>Black Box</i>	20
3.4.2.2	<i>UAT</i>	20
3.5	Dokumentasi	20
4	ANALISA DAN PERANCANGAN	21
4.1	Analisa Sistem	21
4.1.1	Identifikasi Masalah	21
4.1.2	Analisis Kebutuhan	22
4.2	Perancangan Sistem	23
4.2.1	<i>Use Case Diagram</i>	23
4.2.2	<i>Class Diagram</i>	34
4.2.3	<i>Activity Diagram</i>	35
4.3	Perancangan <i>Database</i>	46
4.4	Perancangan Antarmuka/ <i>Design Interface</i>	52
4.4.1	Perancangan Antarmuka Tamu	52

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4.4.2	Perancangan Antarmuka Admin	56
4.4.3	Perancangan Antarmuka Pelanggan	60

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 67

5.1	Implementasi Sistem	67
5.1.1	Implementasi Basis Data/ <i>Database</i>	67
5.1.2	Implementasi Antarmuka Pengguna/ <i>User Interface</i>	73
5.1.2.1	Implementasi Antarmuka Tamu	73
5.1.2.2	Implementasi Antarmuka Admin	76
5.1.2.3	Implementasi Antarmuka Pelanggan	80
5.2	Pengujian Sistem	85
5.2.1	<i>Black Box Testing</i>	85
5.2.2	<i>User Acceptance Test (UAT)</i>	90

PENUTUP 93

6.1	Kesimpulan	93
6.2	Saran	93

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN A	HASIL WAWANCARA	A - 1
-------------------	------------------------	--------------

LAMPIRAN B	HASIL OBSERVASI	B - 1
-------------------	------------------------	--------------

LAMPIRAN C	DAFTAR UJI <i>BLACK BOX</i>	C - 1
-------------------	------------------------------------	--------------

LAMPIRAN D	HASIL UJI UAT	D - 1
-------------------	----------------------	--------------

DAFTAR GAMBAR

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3.1	<i>Flowchart</i> Metodologi Penelitian	17
4.1	Gambaran Sistem Sebelumnya	22
4.2	<i>Use Case Diagram</i>	24
4.3	<i>Class Diagram</i>	35
4.4	<i>Activity Diagram</i> Daftar	36
4.5	<i>Activity Diagram</i> Masuk/Login	36
4.6	<i>Activity Diagram</i> Cari Produk	37
4.7	<i>Activity Diagram</i> Kategori Produk	37
4.8	<i>Activity Diagram</i> Menu Kontak	38
4.9	<i>Activity Diagram</i> Menu Tentang	38
4.10	<i>Activity Diagram Dashboard</i>	39
4.11	<i>Activity Diagram</i> Admin Produk	40
4.12	<i>Activity Diagram</i> Admin Transaksi	41
4.13	<i>Activity Diagram</i> Admin Pengguna	42
4.14	<i>Activity Diagram</i> Keranjang Pelanggan	43
4.15	<i>Activity Diagram</i> Pembelian Pelanggan	44
4.16	<i>Activity Diagram</i> Pemberitahuan Pelanggan	45
4.17	<i>Activity Diagram Wishlist</i> Pelanggan	45
4.18	<i>Activity Diagram</i> Profil Pelanggan	46
4.19	Rancangan Halaman Beranda	52
4.20	Rancangan Halaman Pendaftaran	53
4.21	Rancangan Halaman Masuk/Login	53
4.22	Rancangan Halaman Tentang Aplikasi	54
4.23	Rancangan Halaman Kontak	54
4.24	Rancangan Halaman Hasil Pencarian Produk	55
4.25	Rancangan Halaman Detail Produk	56
4.26	Rancangan Halaman Dashboard	56
4.27	Rancangan Halaman Daftar Produk	57
4.28	Rancangan Halaman Tambah Produk	58
4.29	Rancangan Halaman Daftar Transaksi	58
4.30	Rancangan Halaman Daftar Pengguna	59
4.31	Rancangan Halaman Tambah Pengguna	60
4.32	Rancangan Halaman Beranda	60
4.33	Rancangan Halaman Keranjang	61

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

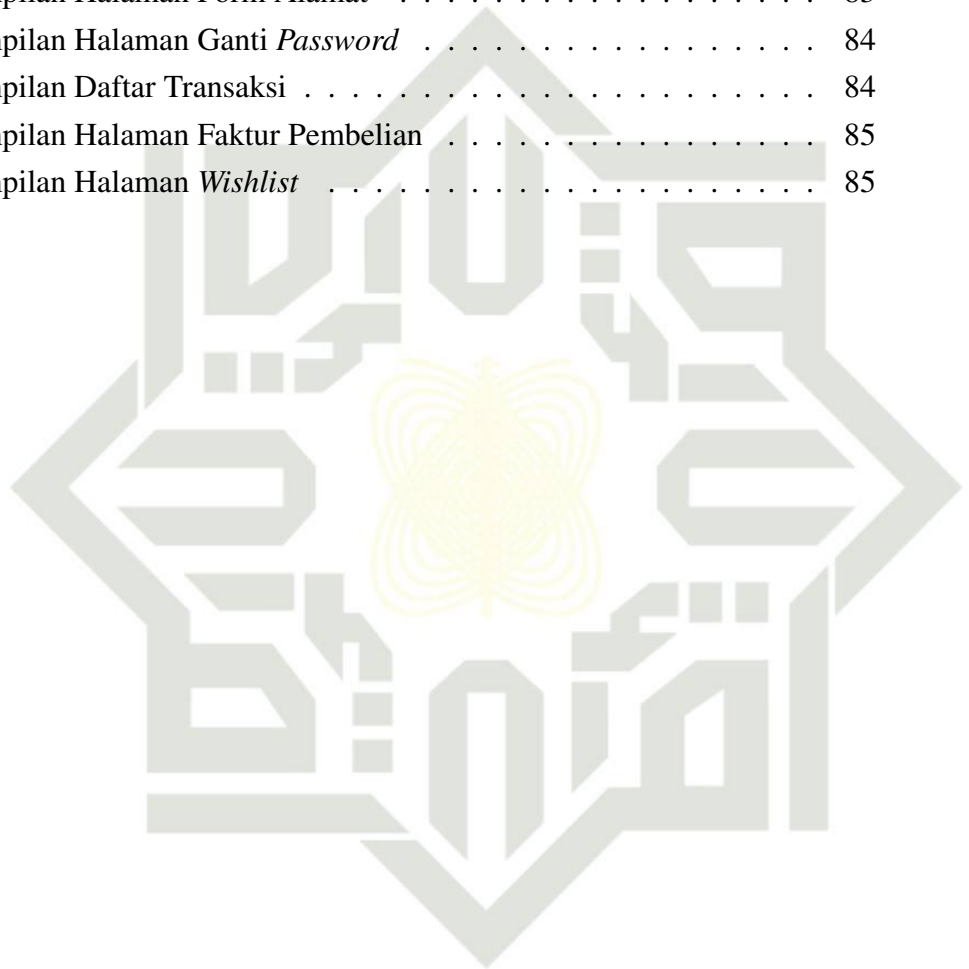
4.34	Rancangan Halaman Notifikasi	62
4.35	Rancangan Halaman Profil	62
4.36	Rancangan Halaman Ubah Personal Info	63
4.37	Rancangan Halaman Daftar Alamat	63
4.38	Rancangan Halaman Form Alamat	64
4.39	Rancangan Halaman Ganti <i>Password</i>	64
4.40	Rancangan Halaman Daftar Transaksi	65
4.41	Rancangan Halaman Faktur Pembelian	65
4.42	Rancangan Halaman <i>Wishlist</i>	66
5.1	Tampilan <i>Database</i> Aplikasi Murai Shop	67
5.2	Tampilan Struktur Tabel Alamat	68
5.3	Tampilan Struktur Tabel Kabkota	68
5.4	Tampilan Struktur Tabel Kecamatan	68
5.5	Tampilan Struktur Tabel Keldesa	69
5.6	Tampilan Struktur Tabel Keranjang	69
5.7	Tampilan Struktur Tabel Level	69
5.8	Tampilan Struktur Tabel Notifikasi	70
5.9	Tampilan Struktur Tabel Pengguna	70
5.10	Tampilan Struktur Tabel Produk	71
5.11	Tampilan Struktur Tabel Provinsi	71
5.12	Tampilan Struktur Tabel Status	71
5.13	Tampilan Struktur Tabel Transaksi	72
5.14	Tampilan Struktur Tabel Ulasan	72
5.15	Struktur Tabel <i>Wishlist</i>	73
5.16	Tampilan Halaman Beranda Tamu	73
5.17	Tampilan Halaman Pendaftaran	74
5.18	Tampilan Halaman Masuk/ <i>Login</i>	74
5.19	Tampilan Halaman Tentang Aplikasi	75
5.20	Tampilan Halaman Kontak	75
5.21	Tampilan Halaman Hasil Pencarian Produk	76
5.22	Tampilan Halaman Detail Produk	76
5.23	Tampilan Halaman <i>Dashboard</i> Admin	77
5.24	Tampilan Halaman Daftar Produk	77
5.25	Tampilan Halaman Tambah Produk	78
5.26	Tampilan Halaman Daftar Transaksi	78
5.27	Tampilan Halaman Daftar Pengguna	79



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5.28	Tampilan Halaman Tambah Pengguna	80
5.29	Tampilan Halaman Beranda Pelanggan	80
5.30	Tampilan Halaman Keranjang	81
5.31	Tampilan Halaman Notifikasi	81
5.32	Tampilan Halaman Profil	82
5.33	Tampilan Halaman Ubah Personal Info	82
5.34	Tampilan Halaman Daftar Alamat	83
5.35	Tampilan Halaman Form Alamat	83
5.36	Tampilan Halaman Ganti <i>Password</i>	84
5.37	Tampilan Daftar Transaksi	84
5.38	Tampilan Halaman Faktur Pembelian	85
5.39	Tampilan Halaman <i>Wishlist</i>	85



UIN SUSKA RIAU

DAFTAR TABEL

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

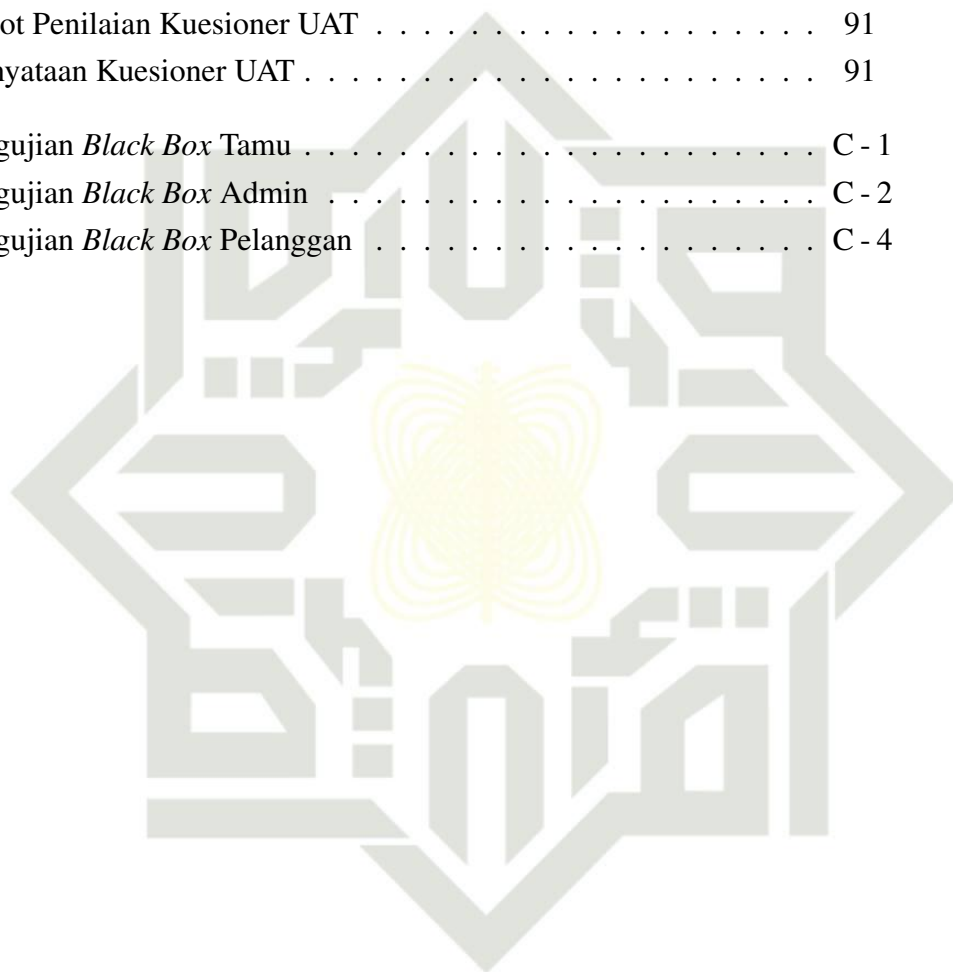
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.1	Simbol <i>Use Case Diagram</i>	11
2.2	Simbol <i>Activity Diagram</i>	12
2.3	Simbol <i>Class Diagram</i>	13
2.4	Perintah Dasar MySQL	15
4.1	Deskripsi <i>Use Case</i> Admin	24
4.2	Skenario <i>Use Case</i> Masuk/Login	25
4.3	Skenario <i>Use Case</i> Cari Produk	25
4.4	Skenario <i>Use Case</i> Kategori Produk	26
4.5	Skenario <i>Use Case</i> Kontak Aplikasi	26
4.6	Skenario <i>Use Case</i> Tentang Aplikasi	27
4.7	Skenario <i>Use Case</i> Dashboard Admin	27
4.8	Skenario <i>Use Case</i> Produk	28
4.9	Skenario <i>Use Case</i> Transaksi	28
4.10	Skenario <i>Use Case</i> Pengguna	28
4.11	Deskripsi <i>Use Case</i> Pelanggan	29
4.12	Skenario <i>Use Case</i> Masuk/Login	30
4.13	Skenario <i>Use Case</i> Cari Produk	30
4.14	Skenario <i>Use Case</i> Kategori Produk	31
4.15	Skenario <i>Use Case</i> Kontak Aplikasi	31
4.16	Skenario <i>Use Case</i> Tentang Aplikasi	31
4.17	Skenario <i>Use Case</i> Keranjang	32
4.18	Skenario <i>Use Case</i> Profil	32
4.19	Skenario <i>Use Case</i> Pembelian	33
4.20	Skenario <i>Use Case</i> Wishlist	33
4.21	Rancangan Tabel Alamat Pengguna	47
4.22	Rancangan Tabel Kota dan Kabupaten	47
4.23	Rancangan Tabel Kecamatan	47
4.24	Rancangan Tabel Desa dan Kelurahan	48
4.25	Rancangan Tabel Keranjang Pembelian	48
4.26	Rancangan Tabel Level Pengguna	48
4.27	Rancangan Tabel Notifikasi	49
4.28	Rancangan Tabel Pengguna	49
4.29	Rancangan Tabel Produk	50
4.30	Rancangan Tabel Provinsi	50

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4.31	Rancangan Tabel Status Pembelian	50
4.32	Rancangan Tabel Transaksi	51
4.33	Rancangan Tabel Ulasan Produk	51
4.34	Rancangan Tabel <i>Wistlist</i>	52
5.1	Pengujian <i>Black Box</i> Tamu	86
5.2	Pengujian <i>Black Box</i> Admin	87
5.3	Pengujian <i>Black Box</i> Pelanggan	89
5.4	Bobot Penilaian Kuesioner UAT	91
5.5	Pernyataan Kuesioner UAT	91
C.1	Pengujian <i>Black Box</i> Tamu	C - 1
C.2	Pengujian <i>Black Box</i> Admin	C - 2
C.3	Pengujian <i>Black Box</i> Pelanggan	C - 4



UIN SUSKA RIAU



DAFTAR SINGKATAN

CSS	: <i>Cascading Style Sheets</i>
FTP	: <i>File Transfer protocol</i>
SGML	: <i>Standarized Generalized Markup Language</i>
UAT	: <i>User Acceptance Test</i>
UML	: <i>Unified Modeling Language</i>
WWW	: <i>world wide web</i>



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digital saat ini komputer memegang peran yang sangat besar dalam mengelola informasi. Dengan adanya komputer dapat mempengaruhi kinerja dan menunjang keberhasilan dalam satu bidang, salah satunya dibidang peternakan. Internet membawa perubahan tentang bagaimana cara bisnis didunia ini dapat diselenggarakan secara online tanpa harus berinteraksi langsung. Salah satu teknologi yang dimanfaatkan yaitu teknologi web secara *online*. Hal ini menyebabkan web menjadi media informasi yang dinamis, akurat, cepat dan tepat dalam penyampaiannya.

Peternakan merupakan kegiatan pemeliharaan dan pengembangbiakan hewan untuk mendapatkan hasil dari kegiatan tersebut. Hasil ternak dapat dikonsumsi sendiri maupun dijual untuk memperoleh keuntungan berupa uang. Dalam menjalankan peternakan tidak jarang ditemukan peternak yang mengalami kesulitan dalam pengelolaan maupun penjualan hasil ternak tersebut, karena pengelolaan dan penjualan masih dilakukan secara manual, salah satunya yaitu peternakan yang bernama Idham BF Murai Pekanbaru.

Idham BF Murai Pekanbaru merupakan salah satu peternakan Burung Murai yang berada di Kota Pekanbaru. Berdasarkan hasil wawancara dengan pemilik Idham BF Murai yang dapat dilihat pada Lampiran A bahwa dalam sebulan Idham Murai BF Pekanbaru biasa menjual indukan burung kurang lebih sebanyak 8-10 ekor dan anakan burung bisa mencapai 20 sampai 30 ekor. Penjualan burung murai pada Idham BF Murai Pekanbaru masih dilakukan secara manual yaitu melalui media telpon untuk pemesanan burung. Sehingga Idham BF Murai Pekanbaru mengalami kesulitan dalam menghitung keuntungan maupun kerugian karena sering menemukan ketidakcocokan atau kesalahan dalam laporan penjualan. Idham BF Murai Pekanbaru juga kesulitan dalam memberikan informasi stok burung yang tersedia untuk dijual kepada pelanggan.

Permasalahan yang ada pada Idham BF Murai Pekanbaru dapat diselesaikan melalui aplikasi penjualan. Aplikasi penjualan atau dikenal dengan sebutan *e-commerce* merupakan kontak transaksi perdagangan secara online menggunakan media internet yang dilakukan oleh pembeli dan penjual. Aplikasi penjualan secara online dapat mempermudah dalam penjualan burung dan pencatataan data transaksi maupun stok burung yang tersedia pada peternakan Idham BF Murai Pekanbaru. Sehingga dengan adanya aplikasi penjualan Idham BF Murai Pekanbaru diharapkan dapat meningkatkan hasil penjualan dan meningkatkan citra Idham BF Murai



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pekanbaru sebagai peternak yang modern.

Menurut penelitian Maimunah, Iamsyah, dan Ilham (2016) dengan dirancangnya *website* penjualan secara *online* diharapkan dapat menarik minat pelanggan serta membantu meraih keuntungan ditengah persaingan. Sedangkan menurut Handayani (2018) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa dengan adanya sistem komputerisasi pada setiap perusahaan atau organisasi, segala proses mulai dari proses pengolahan data sampai pembuatan laporan dan dokumen penting lainnya dapat tersusun rapi sehingga dapat mempermudah proses penyimpanan dan pencarian data. Teknologi informasi sangatlah berpengaruh untuk kemajuan suatu usaha, berbagai macam cara dilakukan untuk mempromosikan usaha yang dimiliki, salah satunya dengan menggunakan *website e-commerce* (Nasution dan Baidawi, 2016). Pada penelitian yang dilakukan oleh Prasetyawan (2016) menyebutkan bahwa internet membantu kita dapat berinteraksi, berkomunikasi, bahkan melakukan perdagangan dengan orang dari segala penjuru dunia dengan murah, cepat dan mudah. *E-commerce* akan merubah semua kegiatan marketing dan juga sekaligus memangkas biaya-biaya operasional untuk kegiatan pemasaran (Prasetyawan, 2016).

Berdasarkan latar belakang diata penulis mengangkat masalah ini sebagai penelitian tugas akhir dengan judul “Aplikasi Penjualan Burung Murai Berbasis *Website* pada Peternakan Idham BF Murai Pekanbaru”. Aplikasi yang dibangun ialah berbasis *website* yang mana sistem ini akan dapat diakses oleh pelanggan maupun peternak melalui perangkat komputer atau *smartphone* yang terhubung ke internet melalui *browser* yang tersedia seperti google chrome, mozilla firefox, dll, saat diterapkan oleh Idham BF Murai Pekanbaru.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, penulis merumuskan masalah penelitian ini yaitu bagaimana merancang dan membangun Sistem Penjualan Burung Murai Berbasis *Website* pada peternakan Idham BF Murai Pekanbaru.

1.3 Batasan Masalah

Pada penelitian ini penulis membatasi masalah yang bahas agar mencapai sasaran yang diinginkan, adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Sistem yang dibangun hanya mencakup penjualan dan pembelian dan pencatatan laporan transaksi beserta stok yang tersedia.
2. Pengguna sistem dikelompokkan menjadi 2 kelompok yaitu admin selaku yang mengatur dan mengelola sistem, dan pelanggan selaku pembeli burung murai.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dengan *framework* Laravel, MySQL sebagai *Database engine* dan Apache sebagai *Web server* yang digunakan untuk menjalankan sistem.
4. Tidak membahas mengenai sistem keamanan atau *Web Security*.
5. Proses pembuatan sistem tidak sampai tahap *Maintenance*.

1.4 Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah untuk membangun sebuah sistem informasi penjualan burung murai berbasis *website* pada peternakan Idham BF Murai Pekanbaru.

1.5 Manfaat

Manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mempermudah dan mempercepat pelanggan memperoleh informasi burung murai yang akan di beli pada peternakan Idham BF Murai Pekanbaru.
2. Mempermudah Idham BF Pekanbaru dalam pengelolaan penjualan seperti pencatatan stok tersedia kepada pelanggan dan laporan penjualan burung murai di Idham BF Pekanbaru
3. Meningkatkan citra peternakan Idham BF Murai Pekanbaru.
4. Meningkatkan efesiensi dan efektifitas proses penjualan burung murai di Idham BF Murai Pekanbaru.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan adalah sebagai berikut:

BAB 1. PENDAHULUAN

BAB 1 pada tugas akhir ini berisi tentang: (1) latar belakang masalah; (2) rumusan masalah; (3) batasan masalah; (4) tujuan; (5) manfaat; dan (6) sistematika penulisan.

BAB 2. LANDASAN TEORI

BAB 2 pada tugas akhir ini berisi tentang: (1) aplikasi; (2) penjualan; (3) *e-commerce*; (4) *website*; (5) internet; (6) model pengembangan perangkat lunak; (7) *unified modeling language* (UML); (8) pemrograman; (9) penelitian terdahulu.

BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN

BAB 3 pada tugas akhir ini berisi tentang: (1) tahap perumusan masalah; (2) tahap pengumpulan data; (3) *requirement planning*/analisa; (4) perancangan sistem (*design*); (5) *development*/pengodean; (6) *testing*/pengujian; (7) kesimpulan dan saran.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB 4. ANALISA DAN PERANCANGAN

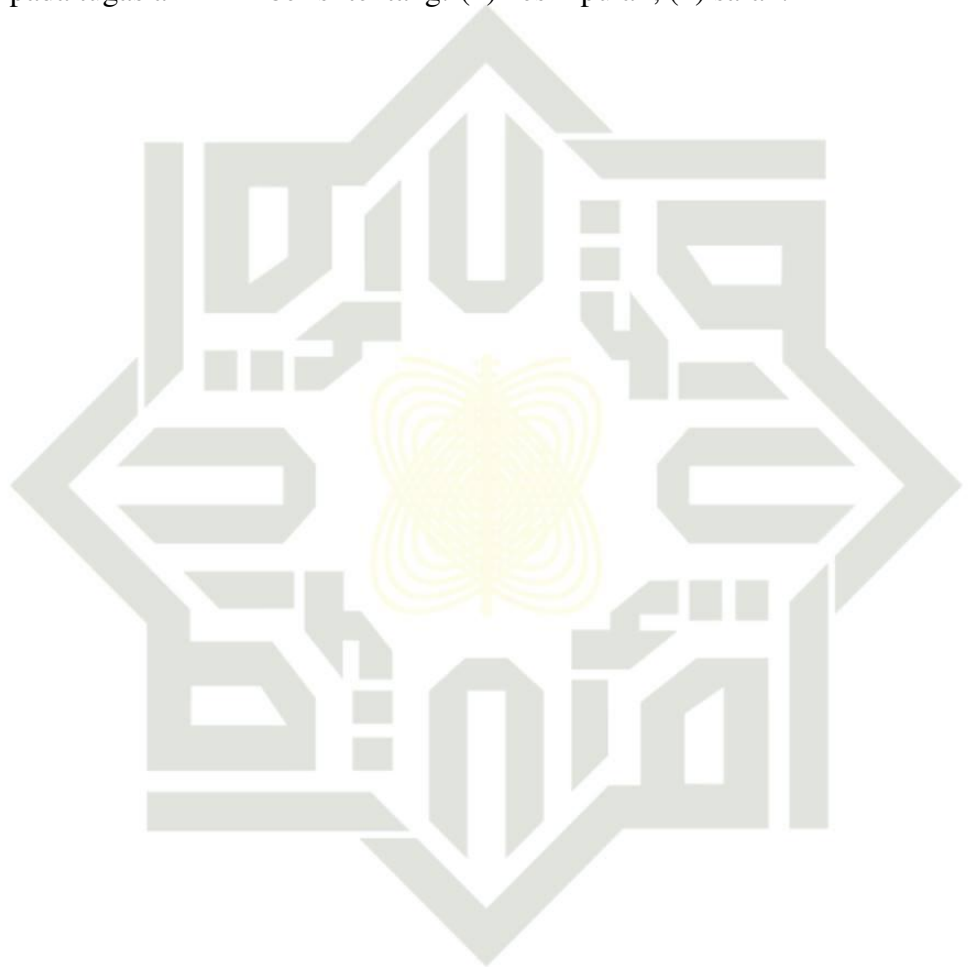
BAB 4 pada tugas akhir ini berisi tentang: (1) analisa sistem; (2) perancangan sistem; (3) perancangan *database*; (4) perancangan antarmuka/*design interface*.

BAB 5. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

BAB 5 pada tugas akhir ini berisi tentang: (1) implementasi sistem; (2) pengujian sistem.

BAB 6. PENUTUP

BAB 6 pada tugas akhir ini berisi tentang: (1) kesimpulan; (2) saran.



UIN SUSKA RIAU

2.1 Aplikasi

Menurut Afandi (2013) Aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputasi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan. Aplikasi biasanya berupa perangkat lunak yang berbentuk software yang berisi kesatuan perintah atau program yang dibuat untuk melaksanakan sebuah pekerjaan yang diinginkan.

2.2 Penjualan

Tujuan dari penjualan adalah memperoleh laba atau keuntungan dari transaksi penjualan akan produk yang dihasilkan. Dalam mewujudkan tujuan tersebut, tidak lupa untuk terus memperhatikan kinerja para penyalur produk seperti distributor, agen, lembaga atau mitra penjualan yang lainnya. Peningkatan mutu dari lembaga pemasaran tersebut dalam hal menjaga kualitas barang atau jasa sangat menentukan penjualan akhir. Beberapa jenis transaksi penjualan adalah sebagai berikut:

- Transaksi penjualan ini memiliki sifat cash dan carry. Transaksi penjualan ini dilakukan secara kontan ataupun memiliki jangka waktu tertentu yang di



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

anggap kontan, umumnya satu bulan. Suatu usaha dapat melakukan transaksi tunai kemudian mengimputnya dalam sebuah catatan maupun melalui sistem penjualan lainnya.

2. Kredit.

Penjualan kredit merupakan transaksi penjualan yang pembayarannya memiliki tenggang waktu yang biasanya dilakukan lebih dari satu bulan.

3. Tender.

Penjualan tender adalah penjualan yang dilakukan dengan berbagai prosedur dan aturan tender. Pengusaha/perusahaan mengajukan spesifikasi produk dan harga jualnya untuk diikutkan pada tender, kemudian calon konsumen akan memilih dari berbagai produk yang di tenderkan yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

4. Ekspor.

Aktivitas penjualan produk dari dalam negeri ke luar negeri. Transaksi ini didorong dengan adanya permintaan pembeli dari luar negeri yang mengimpor produk yang dibutuhkan.

5. Kongsinasi

Kegiatan penjualan yang dilaksanakan dengan memberikan hak jual kepada konsumen yang sekaligus sebagai penjual.

6. Grosir

Produk yang dijual tidak dilakukan secara langsung dari penjual ke pembeli, namun melalui lembaga pemasaran seperti pedagang grosir atau eceran. Pedagang grosir biasanya mempunyai modal yang lebih banyak dibandingkan konsumen akhir, sehingga barang yg di beli dapat dijual kembali kepada konsumen akhir.

2.3 E-Commerce

Menurut Laudon dan Traver (2009) *e-commerce* adalah suatu proses membeli dan menjual produk-produk secara elektronik oleh konsumen dan dari perusahaan ke perusahaan dengan komputer sebagai perantara transaksi bisnis. *E-commerce* berguna dalam mengurangi biaya administrasi dan waktu siklus proses bisnis, dan meningkatkan hubungan dengan kedua mitra bisnis dan pelanggan (Charles, 1998). *E-commerce* berarti transaksi paperless dimana inovasi seperti pertukaran data elektronik, surat elektronik, papan buletin elektronik, transfer dana elektronik dan teknologi berbasis jaringan lainnya diterapkan berdasarkan jaringan. Umumnya, *e-commerce* adalah strategi komersial baru yang mengarah pada peningkatan kualitas produk dan layanan dan perbaikan ditingkat layanan penyediaan

2.4
mer
inte
per
wel
Rau
put
wid
ber
Pro
med
unt
2.5
mer
sen
stas
Se Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

2.4
men
inte
per
wel
Rau
put
wid
ber
Pro
med
unt
2.5
men
sen
tase
Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

2.4
mer
inte
per
wel
Rau
put
wid
ber
Pro
med
unt
2.5
mer
sen
stas
Se Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

2.4
mer
inte
per
wel
Rau
put
wid
ber
Pro
med
unt
2.5
mer
sen
stas
Se Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6. *Upload* adalah proses meletakkan *file* dari komputer kita ke komputer lain melalui internet.
7. *File Transfer protocol* (FTP) fasilitas ini digunakan untuk melakukan pengambilan arsip atau *file* secara elektronik atau transfer *file* dari satu komputer ke komputer lain di internet.
8. *Telnet* fasilitas ini digunakan untuk masuk ke sistem komputer tertentu dan bekerja pada sistem komputer lain.
9. *Gopher* fasilitas ini digunakan untuk menempatkan informasi yang disimpan pada internet server dengan menggunakan hirarki. Selain yang diatas masih banyak lagi fasilitas-fasilitas yang terdapat di internet.

Analisa *PIECES*

Pengertian analisis *pieces* adalah suatu system yang di gunakan untuk analisis system kerja pada suatu perusahaan atau organisasi. Ada 6 kriteria analisis *pieces* yaitu kinerja (*Performance*), informasi (*Information*), ekonomi (*Economic*), kontrol (*Control*), efisiensi (*Efficiency*), dan pelayanan (*Services*), dijelaskan sebagai berikut:

1. *Performance*, adalah kemampuan menyelesaikan tugas pelayanan dengan cepat sehingga sasaran atau tujuan segera tercapai. Kinerja diukur dengan jumlah produksi (*Troughput*) dan waktu tanggap (*Respon Time*) dari suatu sistem. Jumlah Produksi adalah jumlah pekerjaan yang bisa diselesaikan selama jangka waktu tertentu. Sedangkan waktu tanggap adalah waktu transaksi yang terjadi dalam proses kinerja.
2. *Information*, adalah evaluasi kemampuan sistem informasi dalam menghasilkan nilai atau produk yang bermanfaat untuk menyikapi peluang dalam menangani masalah yang muncul. Situasi dalam analisis informasi ini meliputi: Akurasi dan Relevan.
3. *Economic*, adalah Penilaian sistem atas biaya dan keuntungan yang akan didapatkan dari sistem yang diterapkan. Sistem ini akan memberikan penghematan operasional dan keuntungan bagi instansi atau perusahaan. Hal yang diperlukan dalam analisis ini meliputi biaya dan keuntungan.
4. *Control*, adalah Sistem keamanan yang digunakan harus dapat mengamankan data dari kerusakan, misalnya dengan membackup data. Selain itu sistem keamanan juga harus dapat mengamankan data dari akses yang tidak diizinkan. Analisis ini meliputi pengawasan dan pengendalian.
5. *Efficiency*, adalah sumber daya yang ada guna meminimalkan pemborosan. Efisiensi dari sistem yang dikembangkan adalah pemakaian secara mak-

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

simal terhadap sumberdaya infrastuktur, dan sumber daya manusia. Serta efesiensi juga menganalisis keterlambatan pengolahan data yang terjadi.

6. *Service*, asdalah mengkoordinasikan aktifitas dalam pelayanan yang ingin dicapai sehingga tujuan dan sasaran pelayanan dapat capai.

2.7 Waterfall

Prosedur pengembangan yang digunakan pada sistem informasi manajemen administrasi ini adalah menggunakan prosedur pengembangan model Waterfall. Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan urut mulai dari level kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap analisis, desain, coding, testing / verification, dan maintenance. Disebut dengan waterfall karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan. Sebagai contoh tahap desain harus menunggu selesainya tahap sebelumnya yaitu tahap requirement. Model pengembangan perangkat lunak metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model *waterfall* Rossa dan Shalahuddin (2013) yang terbagi menjadi lima tahapan, yaitu:

1. Analisis Kebutuhan perangkat lunak
Proses pengumpulan kebutuhan secara intensif untuk mespesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh pengguna.
2. Desain
Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.
3. Pembuatan kode program
Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai desain yang telah dibuat pada tahap desain.
4. Pengujian
Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke pengguna. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

2.8 Unified Modelling Language (UML)

Pada perkembangan teknik pemrograman berorientasi objek, muncullah sebuah standarisasi bahasa pemodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek, yaitu *Unified Modeling Language* (UML). UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun, dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung (Rossa dan Shalahuddin, 2013).

2.8.1 Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Syarat penamaan pada use case adalah mendefinisikan sesimpel mungkin dan dapat dipahami. Ada dua hal utama pada use case yaitu mendefinisikan apa yang disebut actor dan use case.

1. Aktor merupakan orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang.
2. *Use case* merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.

Pada Tabel 4.1 dibawah ini adalah simbol-simbol yang ada pada diagram use case:



Tabel 2.1. Simbol *Use Case Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	Orang, proses atau sistem yang lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan di buat diluar sistem yang akan di buat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tetapi aktor belum tentu menggunakan orang, biasanya di nyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.
	<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (independent) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (independent).
	<i>Generalization</i>	Hubungan generalisasi dan spesialisasi antara dua buah use case dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.
	<i>Include</i>	Relasi use case tambahkan ke sebuah use case dimana use case di tambahkan memerlukan use case ini menjalankan fungsinya atau syarat di jalankan use case ini.
	<i>Extend</i>	Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang di tambahkan dapat berdiri sendiri walaupun tanpa use case tambahan itu, mirip dengan prinsip inheritance pada pemograman berorientasi objek, biasanya use case tambahan memiliki nama depan yang sama dengan use case yang di tambahkan misal arah panah mengarah pada use case yang di tambahkan.
	<i>Association</i>	Komunikasi antara aktor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan aktor.
	<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
	<i>Use Case</i>	Fungsionalisasi yang di sediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, biasanya di nyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase name use case.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang






1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.8.2 Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Bagian yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan sistem.

Pada Tabel 4.2 dibawah ini adalah simbol-simbol yang ada pada *Activity Diagram*:

Tabel 2.2. Simbol *Activity Diagram*

Nama	Simbol	Deskripsi
Status awal		Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memilih sebuah status awal.
Aktivitas		Aktivitas yang di lakukan sistem aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
Percabangan/decision		Asosiasi percabangan dimana ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
Penggabungan/join		Asosiasi penggabungan dimana lebih satu aktivitas di gabung menjadi satu
Status akhir		Status akhir yang di lakukan sistem sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir

2.8.3 Class Diagram

Class diagram adalah menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi. Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada *class diagram*:

Pada Tabel 4.4 dibawah ini adalah simbol-simbol yang ada pada *Class Diagram*:

Tabel 2.3. Simbol *Class Diagram*

Nama	Simbol	Deskripsi
		Kelas Pada Struktur Sistem
Kelas	<u>Nama_kelas</u> + Atribut + Operasi ()	
Antarmuka/interface	○	Sama dengan konsep interface dalam pemrograman erorientasi objek
Asosiasi/association	—	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity
Asosiasi berarah/directed association	→	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity
Generalisasi	→	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum- khusus)
Kebergantungan/dependency	- - →	Relasi antar kelas dengan makna ketergantungan antar kelas
Agregasi/aggregation	— ◇	Relasi antar kelas dengan makna semua-bagian (<i>whole-part</i>)

2. Pemrogramman

2.1 Hypertext Markup Language (HTML)

HTML bukanlah bahasa pemrograman, dan itu berarti HTML tidak punya kemampuan untuk membuat fungsionalitas yang dinamis. Tetapi HTML memungkinkan *User* untuk mengorganisir dan memformat dokumen, membuat dan menyusun bagian paragraf, heading, link/tautan, dan *blockquote* untuk halaman web dan aplikasi. HTML adalah aplikasi *Standardized Generalized Markup Language* (SGML), yaitu sistem untuk mendefinisikan tipe dokumen terstruktur dan menetapkan bahasa untuk merepresentasikan tipe dokumen tersebut.

2.2 CSS

CSS adalah singkatan dari *Cascading Style Sheets* atau lembar penataan menurun, namun secara konteks CSS adalah kumpulan perintah yang digunakan untuk menjelaskan tampilan sebuah halaman situs website dalam *Markup Language*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

seperti HTML. CSS dan HTML memiliki keterikatan yang sangat erat. Karena HTML adalah bahasa *markup* (fondasi situs) dan CSS memperbaiki *style* (untuk semua aspek yang terikat dengan tampilan *website*), maka kedua bahasa ini pemrograman ini harus berjalan beriringan. Tak hanya penting dibagian teknis, CSS juga berpengaruh pada tampilan sebuah *website*.

2.9.3 PHP (*Hypertext Pre-processor*)

PHP merupakan bahasa standar yang digunakan dalam dunia *website*, PHP adalah bahasa program yang berbentuk *script* yang diletakkan di dalam *server web*. PHP merupakan bahasa program yang hanya dapat berjalan pada server dan hasilnya ditampilkan oleh *client*. PHP adalah sebuah produk *Open Source* yang dapat digunakan secara gratis tanpa harus membayar untuk menggunakannya.

2.9.4 *Laravel*

Laravel adalah sebuah MVC Web Development Framework yang didesain untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dengan mengurangi biaya pengembangan dan perbaikan serta meningkatkan produktifitas pekerjaan dengan sintak yang bersih dan fungsional yang dapat mengurangi banyak waktu untuk implementasi. Laravel merupakan *framework* dengan versi PHP yang *up-to-date*, karena Laravel mensyaratkan PHP versi 5.3 keatas. Laravel merupakan *framework* PHP yang menekankan pada kesederhanaan dan fleksibilitas pada desainnya. Laravel memberikan keterbaruan alat untuk berinteraksi dengan *database* disebut dengan *migration*. Dengan *migration*, pengembang dapat dengan mudah untuk melakukan modifikasi sebuah *database* pada sebuah *platform* secara independen karena implementasi skema database direpresentasikan dalam sebuah *class*. *Migration* dapat berjalan pada beberapa basis data yang telah didukung Laravel (MySQL, PostgreSQL, MSSQL, dan SQLITE) dan untuk implementasi Active Record pada Laravel disebut Eloquent yang menggunakan *standard modern* OOP. Laravel juga memberikan sebuah *Command Line Interface* disebut dengan *artisan* dengan *artisan*, pengembang dapat berinteraksi dengan aplikasi untuk sebuah aksi seperti *migrations*, *testing*, atau membuat *controller* dan model. Selain itu, laravel juga memiliki *Blade template engine* yang memberikan estetika dan kebersihan kode pada *view* secara parsial.

2.9.5 MySQL

Menurut Nugroho (2013), “MySQL adalah *software* atau program *database server*”. Sedangkan SQL adalah bahasa pemrogramannya, bahasa permintaan (*query*) dalam database server termasuk dalam MySQL itu sendiri. SQL juga di-

pakai dalam *software database server* lain seperti *SQL Server*, *Oracle*, *PostgreSQL* dan lainnya.

Menurut Buana dan Setia (2014), “MySQL merupakan database server yang paling sering digunakan dalam pemrograman PHP. MySQL digunakan menyimpan data dalam *database* dan memanipulasi data-data yang diperlukan. Manipulasi data tersebut berupa menambah, mengubah dan menghapus data yang berada dalam *database*”. Perintah dasar dalam MySQL dapat dilihat pada Tabel 2.4 berikut:

Tabel 2.4. Perintah Dasar MySQL

Perintah	Keterangan
Show database	Perintah ini digunakan untuk menampilkan atau melihat daftar database yang sudah ada
Use	Perintah ini digunakan untuk masuk atau mengakses database yang sudah ada
Show tables	Perintah ini digunakan untuk melihat atau menampilkan semua tabel yang ada didalam database aktif (yang sudah dibuka atau di use)
Desc	Perintah ini digunakan untuk melihat struktur table
Quit	Perintah ini digunakan untuk keluar MySQL Server

2.10 Pengujian Sistem

2.10.1 Black Box Testing

Menurut Luqman dalam Hidayat (2017) menyatakan bahwa: Pengujian *Black Box* merupakan tahap yang berfokus pada pernyataan fungsional perangkat lunak. *Test Case* ini bertujuan untuk menunjukkan fungsi perangkat lunak tentang cara beroperasinya. Apakah pemasukan data telah berjalan sebagaimana mestinya dan apakah informasi yang tersimpan dapat dijaga kemutahirannya. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. Metode uji coba *Black Box* memfokuskan pada keperluan fungsional dari *software*. Uji coba *Black Box* berusaha untuk menemukan kesalahan dalam beberapa kategori diantaranya:

1. Fungsi-fungsi yang salah atau hilang.
2. Kesalahan interface.
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal.
4. Kesalahan performa.
5. Kesalahan inisialisasi dan terminasi.

2.10.2 User Acceptance Test (UAT)

Menurut Zarnelly dan Romlah (2021) *User Acceptance Test* (UAT) yaitu berupa dokumen yang di sesuaikan dengan *requirement system*. UAT adalah proses pengujian oleh user dan menghasilkan dokumen untuk dijadikan bukti bahwa



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

aplikasi yang dikembangkan dapat diterima user dan hasil pengujiannya dianggap memenuhi kebutuhan pengguna.

Berikut ini merupakan rumus perhitungan dari hasil pengujian dengan menggunakan metode UAT.

$$\text{Persentase pertanyaan} = \frac{\text{Total nilai pertanyaan (n)}}{\text{Bobot nilai tertinggi} \times \text{Jumlah responden}} \times 100\%$$

2.11 Penelitian Terdahulu

Peneliti-peneliti sebelumnya telah banyak menggunakan aplikasi berbasis web dalam melakukan penjualan barang. Pada penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan Sistem Penjualan berbasis web dengan memanfaatkan media internet yang dilakukan oleh Eka Prasetya Adhy Sugara pada tahun 2011, dengan judul **SISTEM INFORMASI Pencarian dan Penjualan Barang Berbasis Web pada Toko Bagus**. Pada penelitian ini membahas untuk memberikan kemudahan dalam hal melayani transaksi pencarian dan penjualan barang kepada konsumen, selain itu memberikan pelayanan informasi atau pencarian data konsumen serta transaksi pemesanan atau penjualan pada saat dibutuhkan secara cepat, tepat dan akurat dan juga dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan target pasar dan pelayanan kepada konsumen dengan penerapan dan penguasaan teknologi sistem informasi yang semakin pesat.

Penelitian berikutnya dilakukan oleh Rizka Hikma Juliana, Nova Oktaviana dan Johannes Petrus pada tahun 2012, dengan judul **Sistem Penjualan Online Berbasis Web pada MDP Notebook Center**, dalam penelitian berikut ini membahas tentang penjualan notebook dan komputer, dimana produk diperoleh dari distributor resmi dan didistribusikan langsung kepada toko komputer serta kepada konsumen. Untuk memperlancar bisnisnya MDP membutuhkan website penjualan online untuk mempermudah pelanggan dalam pemesanan barang secara online. Sebelumnya MDP hanya mempunyai website yang memberikan informasi barang saja. Maka dari itu melakukan pengembangan bisnis berupa sistem penjualan online berbasis web. Dalam sistem ini, menggunakan aplikasi XAMPP dengan metodologi iterasi (iterative). Sistem yang dibuat akan membantu perusahaan dalam melakukan penjualan barang.

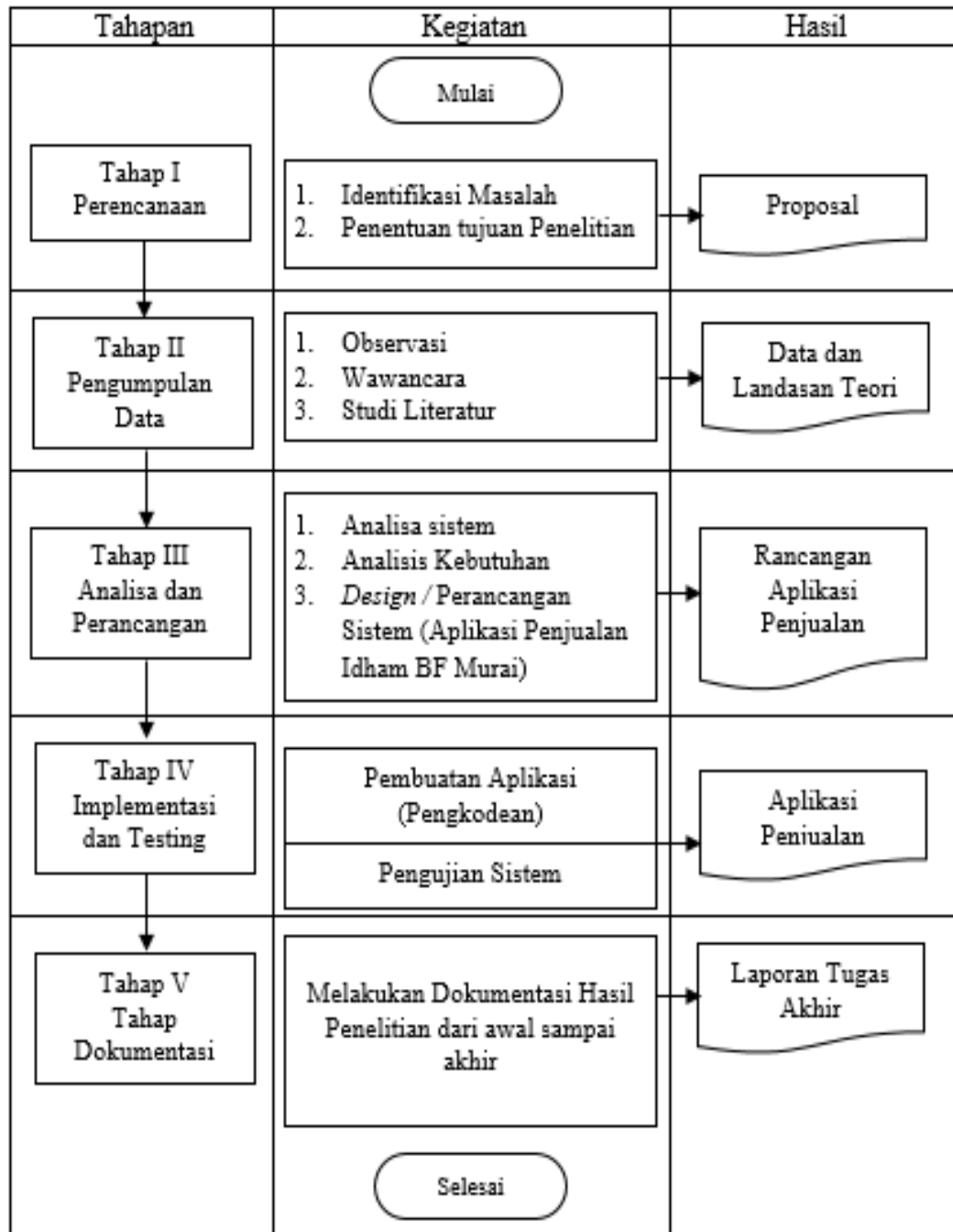


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

Dalam peneitian ini terdapat beberapa tahap-tahap yang akan dilakukan seperti pada *flowchart* yang dapat dilihat pada Gambar 3.1 dibawah ini:



Gambar 3.1. *Flowchart* Metodologi Penelitian



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

3.1 Tahap Perumusan Masalah

Merumuskan masalah tentang kurangnya efesiensi dan ke efektifan data transaksi dan data stok produk di usaha Idham Murai BF Pekanbaru. Adapun tahapan yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Mendefinisikan Masalah

Melakukan peninjauan ke sistem yang sedang berjalan untuk mengamati dan menggali permasalahan yang ada pada sistem

2. Penentuan Tujuan penelitian

Berfungsi untuk memperjelas kerangka tentang apa saja yang menjadi sasaran dari penelitian ini.

3.2 Tahap Pengumpulan Data

Pada tahap ini penulis melakukan pengumpulan data dengan tujuan lebih mengetahui masalah yang akan diteliti. Data yang diperoleh melalui tiga cara berikut ini:

1. Observasi

Metode ini mendapatkan data dengan cara melakukan pengamatan baik terhadap tempat pelayanan atau fasilitas umum yang ditentukan dalam database yang dibuat dan juga aplikasi yang dikembangkan apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan setelah database di implementasikan kedalam aplikasi dan dilakukan evaluasi jika ditemukan informasi terbaru atau kekurangan dari aplikasi yang sudah dibuat yang dapat dilihat pada Lampiran B.

2. Wawancara

Dalam penelitian ini dilakukan pengamatan langsung terhadap objek penelitian melalui wawancara, yaitu pengumpulan data dengan metode tanya jawab yang sudah disiapkan penulis terhadap responden yang dibutuhkan. Melalui wawancara diharapkan penulis dapat memperoleh keterangan-keterangan yang memadai dari Idham BF Murai Pekanbaru.

3. Studi Pustaka

Metode ini merupakan metode pengumpulan data dan referensi dari media cetak, gambar maupun media elektronik yang bermanfaat dalam penyusunan.

3.3 Analisa dan Perancangan

Setelah melakukan pengumpulan data yang diperlukan, maka langkah selanjutnya adalah melakukan analisa terhadap sistem yang berjalan. Model pengembangan sistem yang dilakukan penulis menggunakan model *Waterfall*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tools yang digunakan dalam perancangan sistem yaitu diagram *Unified Model Laguange* (UML), untuk memerlihat proses dan aliran data yang akan dirancang. Dalam tahap ini peneliti menfidentifikasi masalah yang ada kemudian membuat rencana dalam menentukan tujuan serta syarat apa diperlukan untuk mencapai tujuan tersebut. Beberapa poin penting yang diperlukan dalam pengembangan sistem informasi geografis pelayanan umum, antara lain:

1. Analisa proses yang berjalan dan melakukan identifikasi masalah
2. Analisa sistem usulan, terdiri dari pemecahan dari sistem berjalan, perbandingan sistem berjalan, dan analisa kebutuhan pengguna

Setelah melakukan requirement planning, diperoleh data-data yang diperlukan untuk merancang sistem. Selain itu juga terdapat desain interface perancangan aplikasi berbasis web. Pada fase ini terdapat beberapa tahap desain perancangan sistem yaitu:

- ## 1. Desain Sistem

Dalam tahap ini peneliti melakukan perancangan dengan menggunakan *tool Unifield Model Language (UML)*.

- ## 2. Desain Database

Dalam tahap ini peneliti menggunakan *class diagram* untuk membuat basis data berorientasi objek dan perancangan *database*.

- ### 3. Desain *Interface*

Dalam tahap desain interface ini peneliti menggambarkannya dengan rancangan antarmuka / *graphic user interface* (GUI).

3.4 Implementasi dan *Testing*

3.4.1 *Development/Pengodean*

Tahap ini merupakan tahap dari proses pembuatan sistem yang telah di analisa dan membuat desain sistem yang akan dibuat. Pada tahap ini akan dilakukan proses *coding* berdasarkan diagram-diagram yang telah dibuat. Dilakukan dengan mengimplementasikan halaman web dalam bentuk HTML berdasarkan hasil perancangan sedangkan implementasi logika dibuat dalam bentuk PHP.

3.4.2 *Testing/Pengujian*

Tahap ini merupakan tahap akhir dari proses perancangan sistem. Setelah pengkodean selesai dilakukan, maka akan dilanjutkan dengan proses uji coba yang dilakukan aplikasi dengan tahap *Black Box Testing*. Pada tahap ini aplikasi yang sudah selesai akan dijalankan. Tahap pengujian diperlukan untuk menjadi ukuran bahwa sistem dapat dijalankan sesuai dengan tujuan. Pengujian dilakukan dengan metode *Black Box* dan *User Acceptance Test* (UAT).



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3.4.2.1 *Black Box*

Metode ini berpusat pada fungsional perangkat yang digunakan. Tujuan metode ini adalah mengetahui berikut ini:

1. Fungsi yang tidak sesuai.
2. Kesalahan Interface.
3. Kesalahan performa sistem.
4. Kesalahan akses database atau data yang digunakan.
5. Kesalahan inisialisasi, proses mulai dan proses akhir.

3.4.2.2 UAT

Tahap ini merupakan pengujian dengan menyebarkan kuisioner pengguna sistem untuk menilai apakah sistem dapat membantu dalam menyelesaikan masalah.

3.5 Dokumentasi

Dalam tahap ini dapat ditentukan kesimpulan terhadap hasil pengujian yang dilakukan oleh penulis. Untuk mengetahui apakah implementasi sistem yang telah dirancang dapat beroperasi dengan baik dan sesuai dengan tujuan awal dibuatnya sistem ini sehingga dapat bermanfaat, serta memberikan saran untuk menyempurnakan dan mengembangkan lagi untuk penelitian selanjutnya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB 6 PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan sistem informasi penjualan berbasis web pada Idham Murai BF pekanbaru yang telah dibangun, maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Website sistem informasi ini merupakan aplikasi yang bermanfaat dalam bisnis perdagangan sebagai bentuk perkembangan teknologi informasi.
2. Dengan adanya database untuk pengelolaan data, membuat pencarian dan keamanan data burung menjadi semakin mudah dan dengan adanya database tersebut menjadikan media penyimpanan data yang lebih terstruktur.
3. Dengan adanya aplikasi penjualan ini, biaya operasional bisa lebih dikurangi bagi pemilik usaha dan konsumen terutama dalam hal informasi produk yang akan dibeli, mempermudah kegiatan belanja dan mempermudah dalam hal transaksi.
4. Hasil pengujian blackbox tersting menunjukkan bahwa semua fitur semua fitur yang ada pada sistem informasi penjualan burung Murai dapat berjalan dengan baik.
5. Hasil pengujian User Acceptance Test (UAT) pada 20 responden menunjukkan hasil sebesar 78,1% dengan kategori baik.

6.2 Saran

Adapun dari kesimpulan diatas, penulis memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Keamanan sistem ini sangat diperlukan dikarenakan banyaknya kegiatan ilegal yang dapat merusak data.
2. Selalu dilakukan pembaruan data sehingga informasi terbaru dapat mengikuti perkembangan di pasaran.
3. Konfirmasi pembayaran belum dapat ditangani oleh sistem secara otomatis, sehingga dibutuhkan pengembangan lebih lanjut untuk kemudahan *administration* dalam pengolahan data order atau data lainnya.
4. Sistem informasi penjualan burung murai di Idham Murai BF kedepannya bisa dikembangkan menjadi sebuah aplikasi android agar dengan mudah dalam proses pembelian burung.
5. Sistem penjualan burung murai ini kedepannya juga bisa digunakan untuk penjualan selain indukan dan anakan burung, tetapi juga bisa menjual pakan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ternak burung dan lain sebagainya.

6. Dalam pengembangan selanjutnya diharapkan website ini ditambahkan fitur *Backup* data untuk mencegah terjadinya kehilangan data baik akibat kelalaian manusia, mesin dan bencana alam.

Namun dengan waktu yang dan pemahaman yang penulis miliki, aplikasi penjualan ini memiliki fitur yang masih sederhana. Penulis menyarankan untuk menambahkan fitur-fitur yang lebih banyak dan semakin memperindah bentuk *design* yang lebih *modern* dari aplikasi penjualan ini.

Demikian kesimpulan dan saran yang dapat penulis sampaikan, semoga dapat bermanfaat bagi pemakai sistem dan pihak-pihak lain yang memiliki kepentingan dalam hal pembuatan sistem ataupun laporan Tugas Akhir ini.



UIN SUSKA RIAU



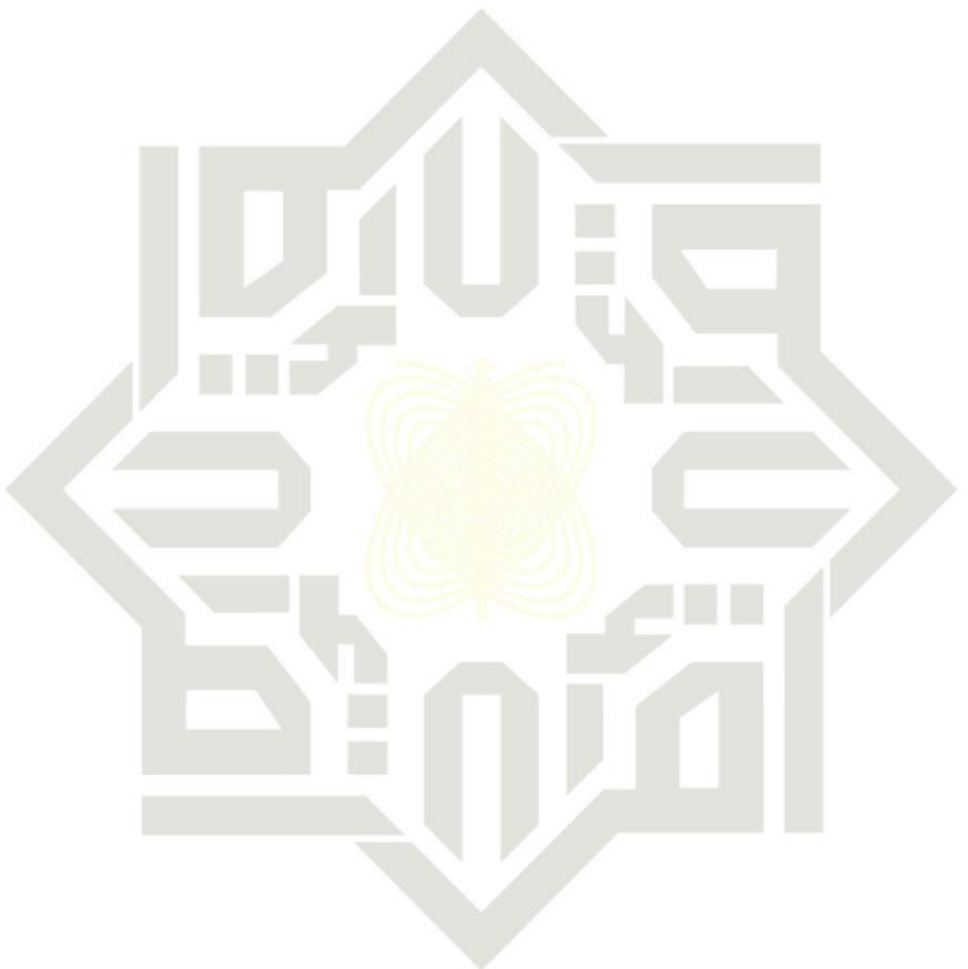
DAFTAR PUSTAKA

- Adurahman, H., dan Riswaya, A. R. (2014). Aplikasi pinjaman pembayaran secara kredit pada bank yudha bhakti. *Jurnal Computech & Bisnis*, 8(2), 61–69.
- Andi, M. (2013). Aplikasi pakan komersil yang disubstitusi tepung silase daun mengkudu dengan inokulan khamir laut sebagai pakan ikan sidat (*anguilla bicolor*). *Jurusan Perikanan, Fakultas Teknik dan Ilmu Kelautan, Universitas Hang Tuah Surabaya, Surabaya*.
- Butana, I., dan Setia, K. (2014). Jago pemrograman php. *Jakarta: Dunia Komputer*.
- Charles, P. J. (1998). *Investments: analysis and management*. John Wiley & Sons.
- Handayani, S. (2018). Perancangan sistem informasi penjualan berbasis e-commerce studi kasus toko kun jakarta. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 10(2), 182–189.
- Hastanti, R. P., dan Purnama, B. E. (2015). Sistem penjualan berbasis web (e-commerce) pada tata distro kabupaten pacitan. *Bianglala Informatika*, 3(2).
- Hidayat, R. (2017). Aplikasi penjualan jam tangan secara online studi kasus: Toko jamboreshop. *Jurnal Teknik Komputer*, 3(2), 90–96.
- Laudon, K. C., dan Traver, C. G. (2009). *E-commerce*. Pearson Educación.
- Maimunah, M., Ilamsyah, I., dan Ilham, M. (2016). Rancang bangun aplikasi penjualan furniture online pada mitra karya furniture. *CSRID (Computer Science Research and Its Development Journal)*, 8(1), 25–36.
- Nasution, A., dan Baidawi, T. (2016). Sistem informasi penjualan obat berbasis web pada apotek perwira jaya bekasi. *INFORMATICS FOR EDUCATORS AND PROFESSIONAL: Journal of Informatics*, 1(1), 70–83.
- Ngroho, I. P. (2013). *Perancangan replikasi database db4o dengan mysql* (Unpublished doctoral dissertation). University of Muhammadiyah Malang.
- Prasetyawan, W. (2016). Perancangan sistem penjuilan berbasis web pada cv. kicau burung kabupaten kudas. *Jurnal: Universitas Dian Nuswantoro Semarang*.
- Rossa, A. S., dan Shalahuddin, M. (2013). Rekayasa perangkat lunak. *Bandung: Penerbit Informatika*.
- Shaw, M., Blanning, R., Strader, T., dan Whinston, A. (2012). *Handbook on electronic commerce*. Springer Science & Business Media.
- Semarso, S. (2009). Akuntansi suatu pengantar, edisi kelima. *Jakarta: Salemba Empat*.
- Turban, E., Bolloju, N., dan Liang, T.-P. (2006). Social commerce: an e-commerce perspective. Dalam *Proceedings of the 12th international conference on electronic commerce: Roadmap for the future of electronic business* (hal. 33–42).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Zarnelly, Z., dan Romlah, S. (2021). Rancang bangun aplikasi pembelajaran makhraj huruf hijaiyah berbasis android di tk az-zahra tambusai utara. *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, 7(1), 11–18.



UIN SUSKA RIAU



LAMPIRAN A HASIL WAWANCARA

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KUESIONER WAWANCARA
UNTUK MENGETAHUI SISTEM PENJUALAN PADA
IDHAM MURAI PEKANBARU

Nama : Idham Syahputra, SS, M Ed
Umur : 39 Tahun
Status : a. Pemilik Usaha
b. Karyawan
c. Lainnya (.....)

1. Apakah Idham BF Pekanbaru merupakan usaha yang melakukan pengembangbiakan dan penjualan burung murai ?
a. Ya
b. Tidak

2. Apakah Idham Murai BF Pekanbaru menjual anakan dan indukan burung murai ?
a. Ya
b. Tidak

3. Berapa kisaran harga untuk indukan burung murai pada Idham BF Murai Pekanbaru?
Untuk indukan dijual dengan berbagai harga, sesuai dari apakah burung itu juara lomba atau hana indukan biasa. Dan harga berdasarkan berapa panjang ekor burungmurai yang akan dijual. Untuk indukan yang biasa dijual dari harga Rp.4 – 8 juta, sedangkan burung yang menjuarai lomba atau burung yang memiliki panjang ekor melebihi 20 cm bisa di jual dari harga 20-50 juta rupiah.

4. Berapa kisaran harga untuk anakan burung murai pada Idham BF Murai Pekanbaru?
Anakan burung murai Jantan di harga Rp.1,8 juta rupiah, sedangkan anakan Betina diharga Rp.750000.

5. Apakah indukan burung murai lebih banyak terjual pada Idham BF Murai Pekanbaru?
a. Ya
b. Tidak

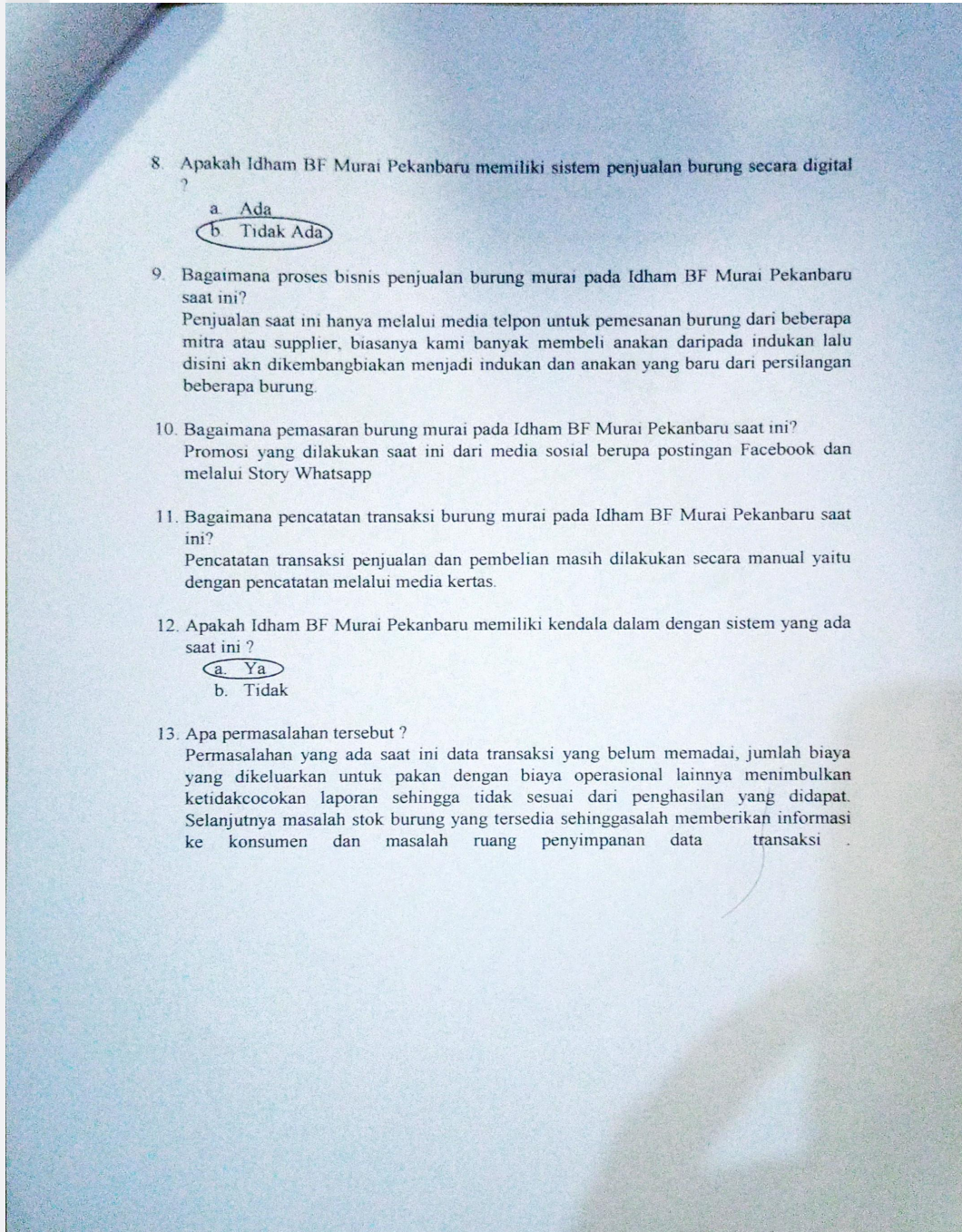
6. Apakah anakan burung murai lebih banyak terjual pada Idham BF Murai Pekanbaru?
a. Ya
b. Tidak

7. Berapa rata-rata jumlah penjualan burung murai dalam satu bulan pada Idham BF Murai Pekanbaru?
Rata – rata penjualan indukan bisa mencapai 8-10 ekor sedangkan untuk anakan bisa mencapai 20-30 ekor bahkan dimusim tertentu bisa melebihiangka tersebut.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

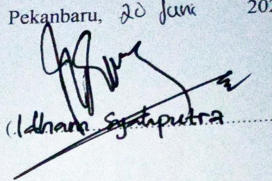
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

14. Bagaimana pendapat anda jika sistem penjualan burung murai pada Idham BF Murai Pekanbaru dikembangkan secara digital?
 Pembuatan sistem digital sangat penting, guna meningkatkan hasil penjualan dan memudahkan dalam hal transaksi dan pencatatan data-data.

15. Apakah anda menyarankan adanya sistem penjualan secara digital pada Idham BF Murai Pekanbaru ?

☒ a. Ya
☐ b. Tidak

Pekanbaru, 20 Juni 2021


 (Idham Syahputra.....)

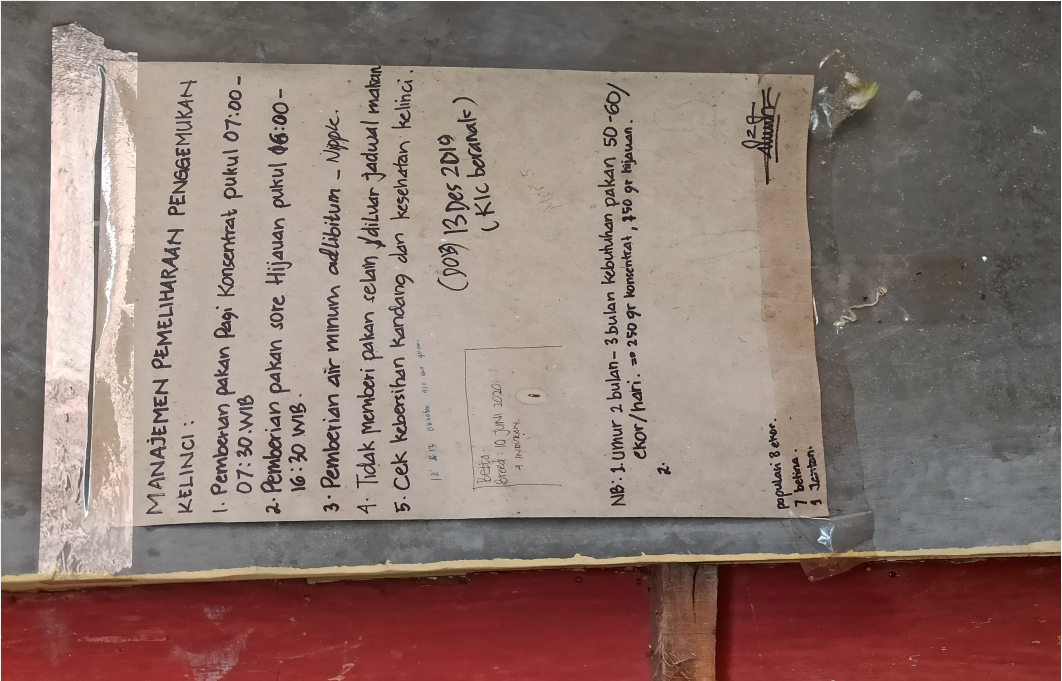
LAMPIRAN B

HASIL OBSERVASI

© Hak c

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

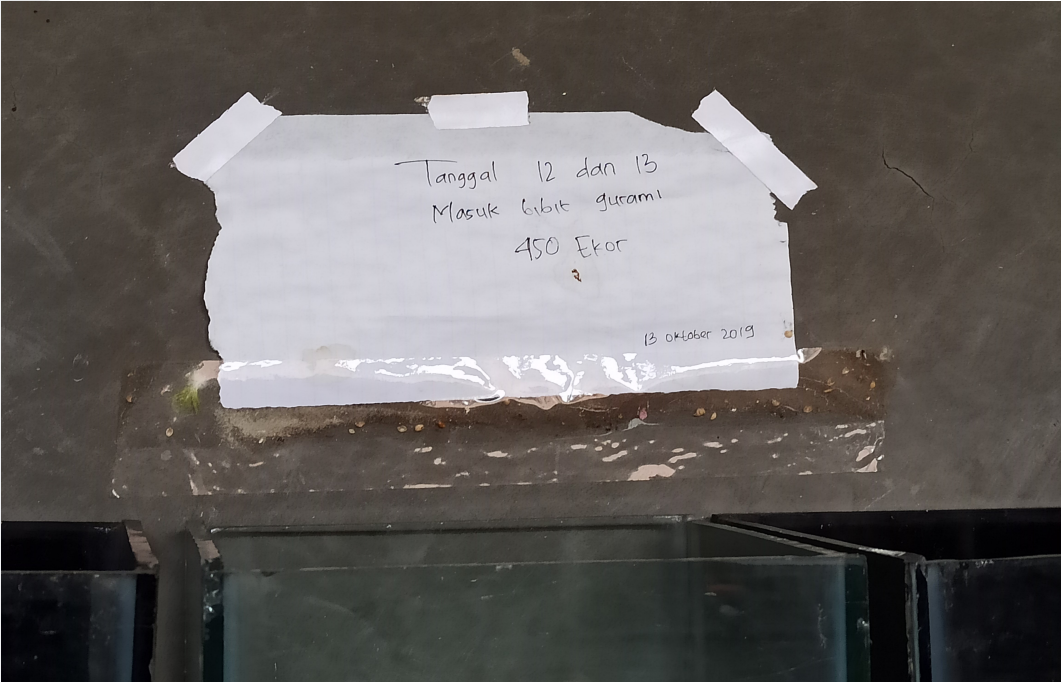
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



arif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Daftar Semi, 22 Juni 2020

RECORDING INDUKAN
IDHAM MURAI BF PKU
FARM 1

A. K1	MALE : Manis 21 cm FEMALE : Bawah 6 12 cm	K13	MALE : F2 K FEMALE :
A. K2	MALE : Manis 21 cm FEMALE : Medan Joss 14 cm	K14	MALE : F2 K FEMALE :
A. K3	MALE : Manis 21 cm FEMALE : Medan 12 cm	K15	MALE : F2 K FEMALE :
A. K4	MALE : Balok (Kanan) 17 cm FEMALE : Medan 12,5 cm	K16	MALE : F2 K FEMALE :
B. K5	MALE : Achi 18,5 cm FEMALE : Medan 11 cm	K17	MALE : Kuru 17,5 cm FEMALE : Bawah Joss 18 cm x Medan 14 cm x 13 cm
B. K6	MALE : Bawah B 19 cm FEMALE : Medan 12 cm	K18	MALE : Pembesaran Trolodan FEMALE :
B. K7	MALE : Bawah B 19 cm FEMALE : Medan 12 cm		
B. K8	MALE : Bawah B 19 cm FEMALE : Medan 14 cm		
C. K9	MALE : Bawah Joss 18 cm FEMALE : Medan 11 cm		
C. K10	MALE : Manis 21 cm FEMALE : Medan 11 cm		
C. K11	MALE : Achi B.A 19,5 cm FEMALE : Medan 11,5 cm		
C. K12	MALE : Achi 20 cm x Medan 12 cm x 18 cm FEMALE : Medan 12 cm		

Keterangan:
A : Flock 1
B : Flock 2
C : Flock 3
K : Flock
F2 : FARM 2 KULUM

MANAGER
ANAK

MS form 15 Januari

Betina King Baru K2 11,9 cm betina putih panjang 10,2 cm K8 14 cm K6 ngarai

~RECORDING MURAI BATU E.9~

KANDANG	INDUKAN	TGL MENETAS	JUMLAH ANAK	KETER
K.1	JANTAN (B) x BETINA (M)	30 APRIL 2019	3 ekor	
K.7	JANTAN (A) x BETINA (M)	30 APRIL 2019	3 ekor	
K.3	JANTAN (B) x BETINA (M)	10 MEI 2019 (19 Mei 2019)	3 ekor	
K.1	JANTAN (B) x BETINA (M)	28 MEI 2019	3 ekor	
K.6	Jantan (Achi) x Betina (Medan)	02 JUNI 2019	2 ekor	
K.3	JANTAN (B) x BETINA (M)	07 JUNI 2019	1 ekor	
K.1	JANTAN (B) x BETINA (M)	29 JUNI 2019	2 ekor	
K.6	JANTAN (M) x BETINA (M)	29 JUNI 2019	2 ekor	
K.5	Jantan (Achi) x Betina (Medan)	10 Juli 2019	1 ekor / Tergangul	
K.2	Jantan (B) x Betina (M)	23 Juli 2019	1 ekor dan 2 telur (netas 1)	
K.1	Jantan (B) x Betina (M)	11 Agustus 2019	2 ekor dan 3 telur (2 telur)	
K.5	Jantan (B) x Betina (M)	4 Agustus 2019	3 ekor	
K.8	JANTAN (M) x BETINA (M)	27 Agustus 2019	3 telur	
K.2	JANTAN (B) x BETINA (M)	4 / 9 / 19	1 ekor	
K.6	JANTAN (M) x BETINA (M)	4 / 9 / 19	3 ekor	
K.8	JANTAN (M) x BETINA (M)	30 September 2019	2 ekor	
K.3	Jantan (B) x Betina (Medan)	22 Oktober 2019	3 ekor	
K.9	Jantan (B) x Betina (Medan)	15 Januari 2020	2 ekor (netas kadurwan)	
K.7	Jantan (M) x Betina (M)	30 MEI 2020	3 telur (netas 2)	2
K.3	Jantan (B) x Betina (M)	24 Mei 2020	3 telur / Netas 2	2
K.1	Jantan (B) x Betina (M)	1 JUNI 2020	3 telur / Netas 3	3
K.7	Jantan (B) x Betina (M)	20 Juni 2020	2 telur / Netas 2	2
K.7	Jantan (B) x Betina (M)		2 telur / 2 Netas	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PLAN 2

RECORDING OF BROODSTOCK IDHAM MURAI BIRDS FARM PERANBARU

Date: 2 July 2020

CODE	LINE	TAIL LENGTH	INFORMATION
S	D		
T	A		
R	M		
E			

PLAN 2

RECORDING OF BROODSTOCK IDHAM MURAI BIRDS FARM PERANBARU

Date: 2 July 2020

CODE	LINE	TAIL LENGTH	INFORMATION
S	D		
T	A		
R	M		
E			

PLAN 2

RECORDING OF BROODSTOCK IDHAM MURAI BIRDS FARM PERANBARU

Date: 2 July 2020

CODE	LINE	TAIL LENGTH	INFORMATION
S	D		
T	A		
R	M		
E			

PLAN 2

RECORDING OF BROODSTOCK IDHAM MURAI BIRDS FARM PERANBARU

Date: 2 July 2020

CODE	LINE	TAIL LENGTH	INFORMATION
S	D		
T	A		
R	M		
E			

PLAN 1

RECORDING OF BROODSTOCK IDHAM MURAI BIRDS FARM PERANBARU

Date: 2 July 2020

BROODSTOCK	CAGE 1	CAGE 2	CAGE 3	CAGE 4	CAGE 5	CAGE 6	CAGE 7	CAGE 8	CAGE 9	CAGE 10	CAGE 11	CAGE 12	CAGE 13	CAGE 14	CAGE 15	CAGE 16	CAGE 17	CAGE 18
S																		
T																		
R																		
E																		

INFORMATION:

DATA BURUNG AZZAN

TRUP	NO. K	NO. RING	INDUKAN BURUNG		NELUR	S. TELUR	NETAS	J. MANAK	PANEN	KET
			JANTAN	BETINA						
1			Danger							2mk
2			Danger	Danger Jr.	11					-11-
3					6					amb
1			Danger							
1			Danger	Sudjir	26/50	3	9/5	3		
2					16/50	4	20/50	3		
3					17/50	4				

Date: KAMIS, 2 Juli 2020

~RECORDING OF BROODSTOCK IDHAM MURAI BIRDS FARM PEKANBARU~

BROODSTOCK	CAGE 1	CAGE 2	CAGE 3	CAGE 4	CAGE 5	CAGE 6	CAGE 7	CAGE 8	CAGE 9	CAGE 10	CAGE 11	CAGE 12	CAGE 13	CAGE 14
S D LINE														
I A TAIL LENGTH														
R M CODE														
E INFORMATION														

f Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Diilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Date Senin, 22 Juni 2020

RECORDING INDUKAN IDHAM MURAI BE PKU FARM 1

A. K1 - MALE : Monke 21 cm FEMALE : Balok 12 cm	K13 - MALE : F2 K FEMALE :
A. K2 - MALE : Monke 21 cm FEMALE : Medan Jose 14 cm	K14 - MALE : F2 K FEMALE :
A. K3 - MALE : Monke 21 cm FEMALE : Medan 12 cm	K15 - MALE : F2 K FEMALE :
A. K4 - MALE : Balok (Lekker) 17 cm FEMALE : Medan 12,5 cm	K16 - MALE : F2 K FEMALE :
B. K5 - MALE : Aceh 18,5 cm FEMALE : Medan 11 cm	K17 - MALE : KURSI 17,5 cm FEMALE : Bahorok Jose 18 cm x Medan 14 cm = 13 cm
B. K6 - MALE : Bahorok 19 cm FEMALE : Medan 12 cm	K18 - MALE : Pembesaran Indukan FEMALE :
B. K7 - MALE : Bahorok 19 cm FEMALE : Medan 12 cm	
B. K8 - MALE : Bahorok 19 cm FEMALE : Medan 14 cm	
C. K9 - MALE : Bahorok Jose 18 cm FEMALE : Medan 11 cm	Keterangan: A = FLOCK 1 B = FLOCK 2 C = FLOCK 3 * = Poligami F2K = FARM 2 KULIM
C. K10 - MALE : Monke 21 cm FEMALE : Medan 11 cm	
C. K11 - MALE : Aceh 18,5 cm FEMALE : Medan 11,5 cm	
C. K12 - MALE : Aceh 20 cm x Medan 12 cm = 18 cm FEMALE : Medan 12 cm	

MANAGER
A.M.R.

Date _____

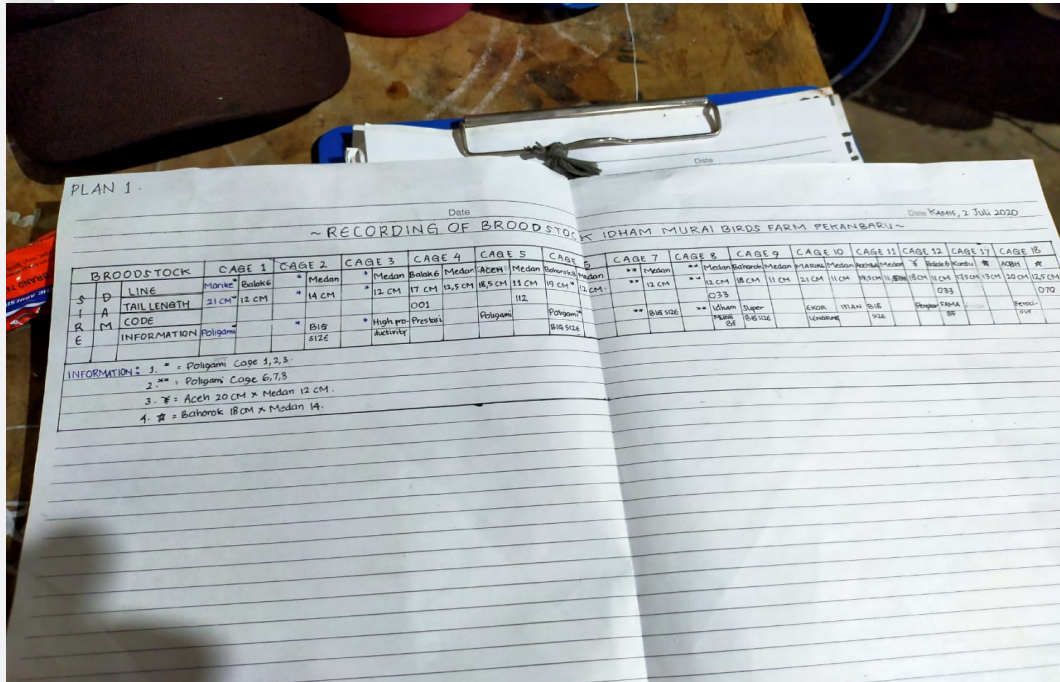
~ RECORDING OF PRODUCTION IDHAM MURAI BE PKU ~

NO	SIRE			DAM		
	LINE	TAIL LENGTH	CODE	LINE	TAIL LENGTH	CODE
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						
9.						
10.						
11.						
12.						
13.						
14.						
15.						
16.						
17.						
18.						
19.						
20.						
21.						
22.						
23.						

NO	DAY OF BIRTH		TILLERS		NUMBER OF EGGS		CODE	Separation With Broodstock
	INCUBATE	HATCH	BUCK	DOE	HATCH	ZONK		
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								
6.								
7.								
8.								
9.								
10.								
11.								
12.								
13.								
14.								
15.								
16.								
17.								
18.								
19.								
20.								
21.								
22.								
23.								

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



DATA RECORDING - NEW.xlsx - Microsoft Excel

FILE HOME INSERT PAGE LAYOUT FORMULAS DATA REVIEW VIEW Nitro Pro 8

Clipboard Font Alignment Number Styles Cells Editing

C7 JANTAN

INDUKAN IDHAM MURAI BF

NO	RING/kode	JENKAL	ASAL/KTP	PANIANG EKOR	KET
1	100	JANTAN	ACEH	20 CM	POLIGAMI
2	101	JANTAN	BALAK B	17 CM	JUARA LOMBA
3	102	JANTAN	PASAMAN	19 CM	BS POLIGAMI
4	103	JANTAN	BAHOROK B	19 CM	JUARA LOMBA
5	104	JANTAN	BAHOROK A	18 CM	
6	105	JANTAN	MARIKE	22 CM	
7	106	JANTAN	MARIKE	20 CM	
8	107	JANTAN	MEDAN	18 CM	PENGKOR
9	108	JANTAN	KUNTU	18 CM	
10	109	JANTAN	ACEH	19,5 CM	GARANG
11	110	BETINA	BALAK	12 CM	BIG BODY/RUTIN
12	111	BETINA	MEDAN	14 CM	BIG
13	112	BETINA	MEDAN	12 CM	RUTIN PRODUKSI
14	113	BETINA	MEDAN	13 CM	BIG
15	114	BETINA	MEDAN	12 CM	RING RATNO
16	115	BETINA	MEDAN	12 CM	RELIJAS MGRAM

INDUKAN DATA KANDANG ANAKAN ANAKAN MITRA KATALOG JUAL BELI OPERASI ...

READY 28°C Hujan 21.51 55%

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarant mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarant mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DATA RECORDING - NEW.xlsx - Microsoft Excel

FILE HOME INSERT PAGE LAYOUT FORMULAS DATA REVIEW VIEW Nitro Pro 8

Clipboard Font Alignment Number Styles Cells Editing

B6 100

DATA KANDANG IDHAM MURAI BF

KANDANG	RING/Kode	JANTAN			RING/KODE	BETINA		
		ASAL/KTP	PANJANG EKOR	KET		ASAL/KTP	PANJANG EKOR	KET
KANDANG 1	100	ACEH	20 CM	POLIGAMI	110	BALAK	12 CM	BIG BODY/RUTIN
KANDANG 2	100	ACEH	20 CM	POLIGAMI	111	MEDAN	14 CM	BIG
KANDANG 3	100	ACEH	20 CM	POLIGAMI	112	MEDAN	12 CM	RUTIN PRODUKSI
KANDANG 4	101	BALAK 8	17 CM	JUARA LOMBA	113	MEDAN	13 CM	BIG
KANDANG 5	102	PASAMAN	19 CM	BS POLIGAMI	114	MEDAN	12 CM	RING RATNO
KANDANG 6	103	BAHOROK B	19 CM	JUARA LOMBA	115	MEDAN	12 CM	BELAJAR NGERAM
KANDANG 7	103	BAHOROK B	19 CM	JUARA LOMBA	116	MEDAN	13 CM	BIASA
KANDANG 8	103	BAHOROK B	19 CM	JUARA LOMBA	117	MEDAN	12 CM	BIASA
KANDANG 9	104	BAHOROK A	18 CM		118	MEDAN	12 CM	
KANDANG 10	105	MARIKE	22 CM		119	MEDAN	12 CM	DADA HITAM BAJA
KANDANG 11	106	MARIKE	20 CM		120	MEDAN	12,5 CM	

INDUKAN DATA KANDANG ANAKAN ANAKAN MITRA KATALOG JUAL BELI OPERASI...

READY 28°C Hujan 21:52

DATA RECORDING - NEW.xlsx - Microsoft Excel

FILE HOME INSERT PAGE LAYOUT FORMULAS DATA REVIEW VIEW Nitro Pro 8

Clipboard Font Alignment Number Styles Cells Editing

H6 BETINA

DATA ANAKAN IDHAM MURAI BF

NO	PRIODE	KANDANG	TANGGAL MENETAS	JUMLAH TELUR	JUMLAH MENETAS	RING	PREDIKSI JK	SETELAH NYALIN	KET
1	2020	7	3 MEI 2020	2	2	103	BETINA		
						-	BETINA		
2	2020	1	24 MEI 2020	2	2	102	JANTAN		
						75	JANTAN		
3	2020	3	1 JUNI 2020	3	3	105	JANTAN		
						74	JANTAN BALAK		
						106	GAMBLING BETINA		
4	2020	1	19 JUNI 2020	2	2	110	JANTAN		
						111	BETINA		

INDUKAN DATA KANDANG ANAKAN ANAKAN MITRA KATALOG JUAL BELI OPERASI...

READY COUNT: 2 28°C Hujan 21:54

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DATA RECORDING - NEW.xlsx - Microsoft Excel

FILE HOME INSERT PAGE LAYOUT FORMULAS DATA REVIEW VIEW Nitro Pro 8

Clipboard Font Alignment Number Styles Cells Editing

Calibri 12 A A

Wrap Text

General

Conditional Formatting

Format as Table

Cell Styles

Insert

Delete

Format

Σ AutoSum

Fill

Sort & Find & Filter

Select

Clear

Sign in

G9

DATA ANAKAN MITRA IDHAM MURAI BF

NO	RING	NO	Tgl Beli	DARI	UMUR	KTP INDUK JANTAN	KTP INDUK BETINA	TGL Netas	Panjang EKOR INDUKAN Jantan	Panjang EKOR INDUKAN Betina	JK	Panjang Ekor	MODAL	KET
1	107H	1		UIUP	LOLOH	Medan					BETINA		500.000	
2	108H	2		UIUP	LOLOH	Medan					Jantan		500.000	
3		3		azam	LOLOH								620.000	MATI
4		4		azam	LOLOH								620.000	MATI
5		5		azam	LOLOH								620.000	MATI
6		6		azam	LOLOH								620.000	MATI
7		7		azam	LOLOH								620.000	
8		8		azam	MANDIRI								1.400.000	
9	121	9		Ratno		Medan	Medan	13 Juli	19	12,5	Jantan		1.000.000	
10		10		Ratno							Jantan		1.000.000	MATI
11	123	11		Ratno							BETINA		300.000	
12	122	12		Ratno		Medan	Medan	13 Juli	21	13,5	Jantan		1.000.000	
13	124	13		Ratno							BETINA		300.000	

INDUKAN DATA KANDANG ANAKAN ANAKAN MITRA KATALOG JUAL BELI OPERASION ...

READY 28°C Hujan 21:54

FILEHOMEINSERTPAGE LAYOUTFORMULASDATAREVIEWVIEWNitro Pro 8

ClipboardFormat Painter

Font

Alignment

Number

Styles

Cells

Editing

Calibri16A⁺A⁻

Wrap Text

Accounting

Conditional Formatting

Format as Table

Cell Styles

Insert

Delete

Format

Σ AutoSum

Fill

Sort & Find & Filter

Clear

Select

L6

✖✔fx

=15*2400000/100

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	
1	KATALOG JUAL BELI IDHAM MURAI BF													
2														
3														
4	NO	RING	TANGGAL	DARI	Jual Ke	MURAI	UMUR	HARGA BELI	HARGA JUAL	PROFIT	KAS MASUK	OPERASIONAL	BONUS F	
5												15% X KAS MASUK	PER EKOR 5	
6	1		17 JUNI 2020	KANDANG		JANTAN	MANDIRI	-	1.800.000	1.800.000	2.400.000	360.000	10	
7	2		17 JUNI 2020	JANDANG		BETINA	MANDIRI	-	600.000	600.000				
8	TRANSAKSI 1										2.400.000			
9	1	107H	Juli 2020	UIUP	Erwin	BETINA	Mandiri	500.000	600.000	100.000	4.400.000	660.000	20	
10	2	106H		Kandang 3	Erwin	betina	Mandiri		600.000	600.000				
11	3		Juli 2020	KANDANG	Erwin	Jantan	Mandiri		1.600.000	1.600.000				
12	4	105H		Kandang 3	Erwin	jantan	Mandiri		1.600.000	1.600.000				
13	TRANSAKSI 2										3.900.000			
14	1	74M	7 Juli 2020	Kandang 3	Erwin	jantan	Mandiri		1.300.000	1.300.000	blm byr150.000			

INDUKAN

DATA KANDANG

ANAKAN

ANAKAN MITRA

KATALOG JUAL BELI

OPERASION ...

READY

28°C Hujan

21:55

80%

DATA RECORDING - NEW.xlsx - Microsoft Excel

FILE HOME INSERT PAGE LAYOUT FORMULAS DATA REVIEW VIEW Nitro Pro 8

Clipboard Font Alignment Number Styles Cells Editing

Calibri 11 A A

B I U Bold Italic Underline

Wrap Text Merge & Center

General Conditional Formatting Cell Styles Insert Delete Format Sort & Find & Filter Select

AutoSum Fill Clear

A20 15

NO	TGL	NAMA	BIAYA
1	03/06/2020	LISTRIK JUNI	50.000
2	30/06/2020	PAKAN Fiqih JUNI	446.000
3	30/06/2020	SONI JUNI	547.000
4	03/06/2020	Gaji Karyawan	700.000
5	04/06/2020	Bonus fiqih	200.000
TOTAL BULAN JUNI			1.943.000
6	01/07/2020	GAJI Fiqih	700.000
7	03/07/2020	LISTRIK JULI	159.076
8	07/07/2020	BENSIN	200.000

DATA KANDANG ANAKAN ANAKAN MITRA KATALOG JUAL BELI OPERASIONAL ASET

READY 28°C Hujan 21.55

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Di larang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Di larang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN C

DAFTAR UJI *BLACK BOX*

1. Pengujian Black Box Tamu

Tabel C.1. Pengujian *Black Box* Tamu

Kelas Uji	Prosedur	Hasil	Keterangan
Beranda Aplikasi	Membuka link aplikasi pada browser komputer / laptop	Menampilkan halaman beranda aplikasi	Berhasil
Halaman Pendaftaran	Klik tombol daftar pada menu bar pada aplikasi	Menampilkan halaman pendaftaran	Berhasil
Melakukan Pendaftaran	Isi form pendaftaran lalu klik tombol daftar sekarang	Menampilkan halaman beranda pelanggan dengan pesan notifikasi	Berhasil
Halaman Tentang	Klik menu tentang pada menu bar aplikasi	Menampilkan halaman tentang aplikasi	Berhasil
Halaman Kontak	Klik menu kontak pada menu bar aplikasi	Menampilkan halaman kontak pada aplikasi	Berhasil
Filter Produk	Klik kategori produk pada menu aplikasi pilih jantan/betina	Menampilkan produk sesuai kategori aplikasi	Berhasil
Pencarian Produk	Ketik keyword pada box pencarian produk pada menu bar aplikasi dan enter	Menampilkan produk dengan judul yang mirip dengan keyword jika ada atau pesan kosong jika tidak ditemukan	Berhasil
Halaman Masuk Aplikasi	Klik tombol masuk pada menu bar aplikasi	Menampilkan halaman masuk pada aplikasi	Berhasil
Masuk sebagai pelanggan aplikasi	Mengisi form validasi masuk dengan data pelanggan pada halaman masuk aplikasi dan klik tombol masuk	Menampilkan halaman beranda pelanggan aplikasi jika berhasil dan menampilkan keterangan jika gagal	Berhasil
Masuk sebagai admin aplikasi	Mengisi form validasi masuk dengan data admin pada halaman masuk aplikasi dan klik tombol masuk	Menampilkan halaman dashboard admin aplikasi jika berhasil dan menampilkan keterangan jika gagal	Berhasil

2. Pengujian Black Box Admin

Tabel C.2. Pengujian *Black Box* Admin

Kelas Uji	Prosedur	Hasil	Keterangan
Beranda Admin	Masuk sebagai admin aplikasi melalui halaman masuk aplikasi	Menampilkan halaman dashboard admin pada aplikasi	Berhasil
Halaman Produk	Klik menu produk pada sidebar menu pada aplikasi	Menampilkan halaman kelola produk	Berhasil
Halaman Tambah Produk	Klik tombol tambah produk pada daftar produk	Menampilkan halaman daftar produk	Berhasil
Menambah Produk	Mengisi form tambah produk lalu klik tombol simpan	Menampilkan halaman produk dengan notifikasi berhasil menambah produk jika berhasil dan jika gagal menampilkan pesan gagal.	Berhasil
Mengubah Produk	Klik tombol ubah pada produk lalu ubah data produk dan klik tombol simpan	Menampilkan pesan berhasil mengubah produk jika berhasil atau jika gagal menampilkan pesan gagal	Berhasil
Menghapus Produk	Klik tombol hapus pada produk	Menampilkan pesan produk berhasil dihapus jika produk belum dipesan atau menampilkan pesan gagal jika sudah dipesan	Berhasil
Filter Jumlah Produk	Memilih jumlah produk pada daftar produk	Menampilkan produk yang berjumlah sesuai pilihan	Berhasil
Cari Produk	Ketik keyword produk pada box pencarian di daftar produk lalu enter / klik tombol cari	Menampilkan produk yang memiliki judul yang mirip dengan keyword atau menampilkan pesan kosong jika tidak ditemukan	Berhasil
Halaman Transaksi	Klik menu transaksi pada sidebar menu pada aplikasi	Menampilkan halaman kelola transaksi	Berhasil
Filter Produk	Memilih dan mengisi filter transaksi yang tersedia pada halaman kelola transaksi lalu klik tombol cari	Menampilkan transaksi sesuai filter jika ditemukan atau menampilkan pesan kosong jika tidak ditemukan	Berhasil
Mengunduh Laporan Transaksi	Melakukan filter transaksi dan klik tombol unduh pada kelola transaksi	Mengunduh file excel yang berisi data transaksi berdasarkan filter transaksi	Berhasil
Detail Transaksi	Klik tombol lihat pada transaksi	Menampilkan faktur detail transaksi	Berhasil

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Table C.2. Pengujian *Black Box* Admin (Tabel Lanjutan...)

Kelas Uji	Prosedur	Hasil	Keterangan
Bukti Pembayaran	Klik tombol bukti pembayaran pada transaksi jika bukti sudah diupload pelanggan	Menampilkan gambar bukti pembayaran yang diupload pelanggan	Berhasil
Unduh Bukti Pembayaran	Klik tombol unduh pada transaksi bukti sudah diupload pelanggan	Mengunduh gambar bukti transaksi yang diupload pelanggan	Berhasil
Proses Pembelian	Klik tombol proses pada transaksi lalu klik oke saat pop up konfirmasi	Mengubah status transaksi dan mengirimkan notifikasi kepada pelanggan yang melakukan transaksi tsb	berhasil
Halaman Pengguna	Klik menu pengguna pada sidebar menu aplikasi	Menampilkan halaman kelola pengguna pada aplikasi	Berhasil
Filter Jumlah Pengguna	Memilih jumlah pengguna pada daftar pengguna	Menampilkan pengguna yang berjumlah sesuai pilihan	Berhasil
Cari Pengguna	Ketik keyword pengguna pada box pencarian di daftar produk lalu enter / klik tombol cari	Menampilkan pengguna yang memiliki nama yang mirip dengan keyword atau menampilkan pesan kosong jika tidak ditemukan	Berhasil
Halaman Tambah Pengguna	Klik tombol tambah pengguna pada halaman pengguna	Menampilkan form tambah pengguna	Berhasil
Menambah Pengguna	Mengisi form isian tambah pengguna lalu klik tombol simpan	Menampilkan halaman daftar pengguna dengan pesan berhasil menambah pengguna jika sukses dan jika gagal menampilkan pesan informasi gagal	Berhasil
Mengubah Pengguna	Klik tombol ubah pada pengguna lalu ubah data pengguna dan klik tombol simpan	Menampilkan halaman daftar pengguna dengan pesan berhasil mengubah pengguna jika sukses dan jika gagal menampilkan pesan informasi gagal	Berhasil
Menghapus pengguna	Klik tombol hapus pada pengguna	Menampilkan pesan berhasil menghapus pengguna jika akun pengguna belum digunakan atau pesan gagal jika sudah digunakan	Berhasil

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Pengujian Black Box Pelanggan

Tabel C.3. Pengujian *Black Box* Pelanggan

Kelas Uji	Prosedur	Hasil	Keterangan
Beranda Pelanggan	Masuk sebagai pelanggan aplikasi melalui halaman masuk aplikasi	Menampilkan halaman beranda admin pada aplikasi	Berhasil
Halaman Keranjang	Klik menu keranjang pada bar menu pada aplikasi	Menampilkan halaman kela keranjang	Berhasil
Menambah isi Keranjang	Cari produk lalu klik gambar produk dan klik tombol tambahkan ke keranjang lalu klik oke saat konfirmasi melihat keranjang atau abaikan	Menampilkan informasi produk masuk ke keranjang berupa angka pada menu keranjang	Berhasil
Menghapus produk dari keranjang	Ketik atau klik jumlah beli produk menjadi 0 lalu klik oke saat konfirmasi aplikasi	Menampilkan halaman keranjang dengan produk yang belum dihapus	Berhasil
Produk Proses pembelian	Klik tombol proses pembelian pada halaman keranjang produk lalu pilih alamat pengiriman dan klik lanjut pembayaran	Menampilkan faktur detail pembelian	Berhasil
Halaman Profil	Klik menu profil pada gambar profil pelanggan di bar menu aplikasi	Menampilkan halaman profil - personal info pelanggan	Berhasil
Mengubah Personal Info	Klik tombol ubah pada halaman profil lalu ubah data dan klik tombol simpan	Menampilkan halaman profil dengan notifikasi berhasil mengubah data	Berhasil
Mengubah Foto Profil	Klik ganti foto pada bagian bawah foto profil di halaman profil lalu pilih foto baru dan klik open	Menampilkan halaman profil dengan foto terbaru beserta notifikasi berhasil mengunggah foto	Berhasil
Halaman Alamat	Klik menu alamat pada sidebar menu di halaman profil	Menampilkan halaman daftar alamat pelanggan	Berhasil
Menambah Alamat	Klik tombol tambah alamat dan isi form yang tersedia lalu klik tombol simpan	Menampilkan halaman profil dan notifikasi berhasil menambah alamat jika sukses atau pesan informasi gagal jika gagal	Berhasil

Table C.3. Pengujian *Black Box* Pelanggan (Tabel Lanjutan...)

Kelas Uji	Prosedur	Hasil	Keterangan
Mengubah Alamat	Klik tombol ubah pada alamat di halaman alamat pelanggan lalu ubah data alamat dan klik tombol simpan	Menampilkan halaman profil beserta notifikasi berhasil mengubah halaman jika sukses dan pesan informasi gagal jika gagal	Berhasil
Ganti Password	Klik menu ganti password pada halaman profil dan isi form yang tersedia	Menampilkan halaman profil beserta notifikasi berhasil mengubah password jika berhasil dan jika gagal menampilkan informasi gagal	Berhasil
Halaman Transaksi	Klik menu pembelian pada foto profil pengguna di menu bar aplikasi	Menampilkan halaman daftar transaksi pelanggan	Berhasil
Detail Transaksi	Klik tombol detail pada transaksi	Menampilkan halaman faktur detail transaksi	Berhasil
Membatalkan pembelian	Klik tombol batal pada pembelian yang berstatus menunggu pembayaran lalu klik oleh saat pop up konfirmasi tampil	Mengubah status transaksi menjadi dibatalkan	Berhasil
Halaman Wishlist	Klik menu wishlist pada foto profil pelanggan di menu bar aplikasi	Menampilkan halaman kela wishlist	Berhasil
Menghapus Produk Wishlist	Klik tombol hapus pada daftar produk di halaman wishlist	Menghilangkan produk yang dihapus dari daftar wishlist	Berhasil
Menambah wishlist	Cari produk lalu klik gambar produk dan klik tombol wishlist	Menampilkan notifikasi pada menu wishlist	Berhasil
Menambahkan Produk ke Wishlist	Klik tombol keranjang pada produk didaftar wishlist	Menampilkan notifikasi pada menu keranjang	Berhasil

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN D

HASIL UJI UAT

© Hak c

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KUISIONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT) PENELITIAN TUGAS AKHIR APLIKASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA PETERNAKAN IDIHAM BE MURAI PEKANBARU

BODATA RESPONDEN
 Nama Lengkap : Jeffri Antoni
 Pekerjaan : Nelayan
 Jenis Kelamin : Laki-laki

PETINDUK PENGISIAN
 1. Berikan tanda centang atau *checklist* pada salah satu kotak jawaban pada setiap pertanyaan
 2. Tidak mencentang atau men-checklist lebih dari satu jawaban pada satu pertanyaan yang sama dan tidak boleh kosong
 3. SS = Sangat Sesuai, S = Sesuai, N = Netral, TS = Tidak Sesuai, STS = Sangat Tidak Sesuai

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1	Tampilan dari Aplikasi Murai Shop mudah dipahami (<i>User Friendly</i>)			✓		
2	Mudah dalam menentukan burung yang dicari pada Aplikasi MuraiShop					
3	Fitur website pada Aplikasi MuraiShop sangat membantu			✓		
4	Bahasa yang digunakan pada Aplikasi Murai Shop sangat mudah dipahami				✓	
5	Tidak ada masalah <i>error</i> pada saat penggunaan fitur-fitur yang ada pada Aplikasi Murai Shop				✓	
6	Mudah dalam pembuatan akun baru pada Aplikasi Murai Shop				✓	
7	Apa Aplikasi Murai Shop layak untuk digunakan				✓	

Pekanbaru, 20 April 2021
 Responden
 (Jeffri Antoni)

KUISIONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT) PENELITIAN TUGAS AKHIR APLIKASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA PETERNAKAN IDIHAM BE MURAI PEKANBARU

BODATA RESPONDEN
 Nama Lengkap : Ronggo Rustin Ramadani
 Pekerjaan : Peternak
 Jenis Kelamin : Perempuan

PETINDUK PENGISIAN
 1. Berikan tanda centang atau *checklist* pada salah satu kotak jawaban pada setiap pertanyaan
 2. Tidak mencentang atau men-checklist lebih dari satu jawaban pada satu pertanyaan yang sama dan tidak boleh kosong
 3. SS = Sangat Sesuai, S = Sesuai, N = Netral, TS = Tidak Sesuai, STS = Sangat Tidak Sesuai

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1	Tampilan dari Aplikasi Murai Shop mudah dipahami (<i>User Friendly</i>)				✓	
2	Mudah dalam menentukan burung yang dicari pada Aplikasi MuraiShop					
3	Fitur website pada Aplikasi MuraiShop sangat membantu				✓	
4	Bahasa yang digunakan pada Aplikasi Murai Shop sangat mudah dipahami			✓		
5	Tidak ada masalah <i>error</i> pada saat penggunaan fitur-fitur yang ada pada Aplikasi Murai Shop				✓	
6	Mudah dalam pembuatan akun baru pada Aplikasi Murai Shop				✓	
7	Apa Aplikasi Murai Shop layak untuk digunakan				✓	

Pekanbaru, 20 April 2021
 Responden
 (Ronggo Rustin Ramadani)

arif Kasim Riau

KUISONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT) PENELITIAN TI GAS
AKHIR APLIKASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA
PETERNAKAN IDIYAM BE MURAI PEKANBARU

BIODATA RESPONDEN

Nama Lengkap : *Syaiful*
Pekerjaan : *Security*
Jenis Kelamin : *laki-laki*

PETUNJUK PENGISIAAN

- Berikan tanda centang atau *checklist* pada salah satu kotak jawaban pada setiap pertanyaan.
- Tidak mencentang atau men-checklist lebih dari satu jawaban pada satu pertanyaan yang sama dan tidak boleh kosong.
- SS = Sangat Setuju, S = Setuju, N = Netral, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju.

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1	Tampilan dari Aplikasi Murai Shop mudah dipahami (<i>User Friendly</i>)			<input checked="" type="checkbox"/>		
2	Mudah dalam menemukan barang yang dicari pada Aplikasi MuraiShop	<input checked="" type="checkbox"/>				
3	Fitur wishlist pada Aplikasi MuraiShop sangat membantu			<input checked="" type="checkbox"/>		
4	Bahasa yang digunakan pada Aplikasi Murai Shop sangat mudah dipahami	<input checked="" type="checkbox"/>				
5	Tidak ada masalah <i>error</i> pada saat penggunaan fitur-fitur yang ada pada Aplikasi Murai Shop		<input checked="" type="checkbox"/>			
6	Mudah dalam pembuatan akun baru pada Aplikasi Murai Shop		<input checked="" type="checkbox"/>			
7	Apakah Aplikasi Murai Shop layak untuk digunakan		<input checked="" type="checkbox"/>			

Pekanbaru, 21 April 2021

Responden

(Signature)

KUISONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT) PENELITIAN TI GAS
AKHIR APLIKASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA
PETERNAKAN IDIYAM BE MURAI PEKANBARU

BIODATA RESPONDEN

Nama Lengkap : *Olex Saenda*
Pekerjaan : *makasw*
Jenis Kelamin : *laki-laki*

PETUNJUK PENGISIAAN

- Berikan tanda centang atau *checklist* pada salah satu kotak jawaban pada setiap pertanyaan.
- Tidak mencentang atau men-checklist lebih dari satu jawaban pada satu pertanyaan yang sama dan tidak boleh kosong.
- SS = Sangat Setuju, S = Setuju, N = Netral, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju.

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1	Tampilan dari Aplikasi Murai Shop mudah dipahami (<i>User Friendly</i>)		<input checked="" type="checkbox"/>			
2	Mudah dalam menemukan barang yang dicari pada Aplikasi MuraiShop		<input checked="" type="checkbox"/>			
3	Fitur wishlist pada Aplikasi MuraiShop sangat membantu		<input checked="" type="checkbox"/>			
4	Bahasa yang digunakan pada Aplikasi Murai Shop sangat mudah dipahami	<input checked="" type="checkbox"/>				
5	Tidak ada masalah <i>error</i> pada saat penggunaan fitur-fitur yang ada pada Aplikasi Murai Shop		<input checked="" type="checkbox"/>			
6	Mudah dalam pembuatan akun baru pada Aplikasi Murai Shop			<input checked="" type="checkbox"/>		
7	Apakah Aplikasi Murai Shop layak untuk digunakan		<input checked="" type="checkbox"/>			

Pekanbaru, 20 April 2021

Responden

(Signature)

f Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KUISIONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT) PENELITIAN TUGAS

AKHIR APLIKASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA

PETERNAKAN IDHAI BE MURAI PEKANBARU

BIODATA RESPONDEN

Nama Lengkap

E RMA

Pekerjaan

Peladangan

Jenis Kelamin

Pemerkahan

PETUNJUK PENGISIAAN

- Berikan tanda centang atau *checklist* pada salah satu kotak jawaban pada setiap pertanyaan.
- Tidak menencentang atau men-checklist lebih dari satu jawaban pada satu pertanyaan yang sama dan tidak boleh kosong.
- SS = Sangat Setuju, S = Setuju, N = Netral, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju.

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
		(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
1.	Tampilan dari Aplikasi Murni Shop sudah dipahami (<i>User Friendly</i>)		✓			
2.	Mudah dalam menemukan barang yang dicari pada Aplikasi MurniShop		✓			
3.	Fitur wishlist pada Aplikasi MurniShop sangat membantu		✓			
4.	Bahasa yang digunakan pada Aplikasi Murni Shop sangat mudah dipahami	✓				
5.	Tidak ada masalah <i>error</i> pada saat penggunaan fitur-fitur yang ada pada Aplikasi Murni Shop		✓			
6.	Mudah dalam pembuatan akun baru pada Aplikasi Murni Shop			✓		
7.	Apakah Aplikasi Murni Shop layak untuk digunakan		✓			

Pekanbaru, 20 April 2021

Responden

EMA

KUISIONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT) PENELITIAN TUGAS

AKHIR APLIKASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA

PETERNAKAN IDHAI BE MURAI PEKANBARU

BIODATA RESPONDEN

Nama Lengkap

DINDA

Pekerjaan

Wakil Bank Rango

Jenis Kelamin

Pemerkahan

PETUNJUK PENGISIAAN

- Berikan tanda centang atau *checklist* pada salah satu kotak jawaban pada setiap pertanyaan.
- Tidak menencentang atau men-checklist lebih dari satu jawaban pada satu pertanyaan yang sama dan tidak boleh kosong.
- SS = Sangat Setuju, S = Setuju, N = Netral, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju.

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
		(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
1.	Tampilan dari Aplikasi Murni Shop sudah dipahami (<i>User Friendly</i>)		✓			
2.	Mudah dalam menemukan barang yang dicari pada Aplikasi MurniShop		✓			
3.	Fitur wishlist pada Aplikasi MurniShop sangat membantu		✓			
4.	Bahasa yang digunakan pada Aplikasi Murni Shop sangat mudah dipahami	✓				
5.	Tidak ada masalah <i>error</i> pada saat penggunaan fitur-fitur yang ada pada Aplikasi Murni Shop		✓			
6.	Mudah dalam pembuatan akun baru pada Aplikasi Murni Shop			✓		
7.	Apakah Aplikasi Murni Shop layak untuk digunakan		✓			

Pekanbaru, 20 April 2021

Responden

Dinda

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
- Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KUISONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT) PENELITIAN TUGAS
AKHIR APLIKASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA
PETERNAKAN IDIHAM BE MURAI PEKANBARU

BIODATA RESPONDEN

Nama Lengkap : **Andi Supriatna**
Pekerjaan : **Bertha**
Jenis Kelamin : **Laki - Laki**

PETUNJUK PENGISIAAN

1. Berikan tanda centang atau *checklist* pada salah satu kotak jawaban pada setiap pertanyaan.
2. Tidak mencentang atau *non-checklist* lebih dari satu jawaban pada satu pertanyaan yang sama dan tidak boleh kosong.
3. SS = Sangat Setuju, S = Setuju, N = Netral, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju.

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	N	KS	STS
		(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
1.	Tampilan dari Aplikasi Murai Shop mudah dipahami (<i>User Friendly</i>)	✓				
2.	Mudah dalam menemukan barang yang dicari pada Aplikasi MuraiShop		✓			
3.	Fitur wishlist pada Aplikasi MuraiShop sangat membantu		✓			
4.	Barisan yang digunakan pada Aplikasi Murai Shop sangat mudah dipahami		✓			
5.	Tidak ada masalah <i>error</i> pada saat penggunaan fitur-fitur yang ada pada Aplikasi Murai Shop		✓			
6.	Mudah dalam pembuatannya baru pada Aplikasi Murai Shop			✓		
7.	Apa Aplikasi Murai Shop layak untuk digunakan		✓			

Pekanbaru, 20 April 2021

Responden

Andi Supriatna
(Andi Supriatna)

KUISONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT) PENELITIAN TUGAS
AKHIR APLIKASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA
PETERNAKAN IDIHAM BE MURAI PEKANBARU

BIODATA RESPONDEN

Nama Lengkap : **Luqdi Hidayah**
Pekerjaan : **Indikator**
Jenis Kelamin : **Laki - Laki**

PETUNJUK PENGISIAAN

1. Berikan tanda centang atau *checklist* pada salah satu kotak jawaban pada setiap pertanyaan.
2. Tidak mencentang atau *non-checklist* lebih dari satu jawaban pada satu pertanyaan yang sama dan tidak boleh kosong.
3. SS = Sangat Setuju, S = Setuju, N = Netral, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju.

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	N	KS	STS
		(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
1.	Tampilan dari Aplikasi Murai Shop mudah dipahami (<i>User Friendly</i>)	✓				
2.	Mudah dalam menemukan barang yang dicari pada Aplikasi MuraiShop			✓		
3.	Fitur wishlist pada Aplikasi MuraiShop sangat membantu		✓			
4.	Barisan yang digunakan pada Aplikasi Murai Shop sangat mudah dipahami			✓		
5.	Tidak ada masalah <i>error</i> pada saat penggunaan fitur-fitur yang ada pada Aplikasi Murai Shop			✓		
6.	Mudah dalam pembuatannya baru pada Aplikasi Murai Shop			✓		
7.	Apa Aplikasi Murai Shop layak untuk digunakan		✓			

Pekanbaru, 20 April 2021

Responden

Luqdi Hidayah
(Luqdi Hidayah)

f Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KUISIONER (USER ACCEPTANCE TEST (UAT) PENELITIAN TUGAS

AKHIR APLIKASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA

PETERNAKAN IDIHAM BE MURAI PEKANBARU

BIODATA RESPONDEN

Nama Lengkap : **Nanda Rizky Wulaya**
 Pekerjaan : **Sekantey**
 Jenis Kelamin : **Laki - Laki**

PETUNJUK PENGISIAAN

1. Berikan tanda centang atau *checklist* pada salah satu kotak jawaban pada setiap pertanyaan.
2. Tidak mencentang atau men-checklist lebih dari satu jawaban pada satu pertanyaan yang sama dan tidak boleh kosong.
3. SS = Sangat Sesuai, S = Sesuai, N = Netral, TS = Tidak Sesuai, STS = Sangat Tidak Sesuai.

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		SS (5)	S (4)	N (3)	KS (2)	STS (1)
1.	Tampilan dari Aplikasi Murai Shop mudah dipahami (<i>User Friendly</i>)	<input checked="" type="checkbox"/>				
2.	Mudah dalam menemukan barang yang dicari pada Aplikasi MuraiShop	<input checked="" type="checkbox"/>				
3.	Fitur wishlist pada Aplikasi MuraiShop sangat membantu	<input checked="" type="checkbox"/>				
4.	Bahasa yang digunakan pada Aplikasi Murai Shop sangat mudah dipahami	<input checked="" type="checkbox"/>				
5.	Tidak ada masalah <i>error</i> pada saat penggunaan fitur-fitur yang ada pada Aplikasi Murai Shop	<input checked="" type="checkbox"/>				
6.	Mudah dalam pembuatan akun baru pada Aplikasi Murai Shop	<input checked="" type="checkbox"/>				
7.	Apa Aplikasi Murai Shop layak untuk digunakan	<input checked="" type="checkbox"/>				

Pekanbaru, 21 April 2021

Responden

(Nanda Rizky Wulaya)

KUISIONER (USER ACCEPTANCE TEST (UAT) PENELITIAN TUGAS

AKHIR APLIKASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA

PETERNAKAN IDIHAM BE MURAI PEKANBARU

BIODATA RESPONDEN

Nama Lengkap : **Zainal Abidin**
 Pekerjaan : **Pe Diklat**
 Jenis Kelamin : **Laki - Laki**

PETUNJUK PENGISIAAN

1. Berikan tanda centang atau *checklist* pada salah satu kotak jawaban pada setiap pertanyaan.
2. Tidak mencentang atau men-checklist lebih dari satu jawaban pada satu pertanyaan yang sama dan tidak boleh kosong.
3. SS = Sangat Sesuai, S = Sesuai, N = Netral, TS = Tidak Sesuai, STS = Sangat Tidak Sesuai.

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		SS (5)	S (4)	N (3)	KS (2)	STS (1)
1.	Tampilan dari Aplikasi Murai Shop mudah dipahami (<i>User Friendly</i>)	<input checked="" type="checkbox"/>				
2.	Mudah dalam menemukan barang yang dicari pada Aplikasi MuraiShop	<input checked="" type="checkbox"/>				
3.	Fitur wishlist pada Aplikasi MuraiShop sangat membantu	<input checked="" type="checkbox"/>				
4.	Bahasa yang digunakan pada Aplikasi Murai Shop sangat mudah dipahami	<input checked="" type="checkbox"/>				
5.	Tidak ada masalah <i>error</i> pada saat penggunaan fitur-fitur yang ada pada Aplikasi Murai Shop	<input checked="" type="checkbox"/>				
6.	Mudah dalam pembuatan akun baru pada Aplikasi Murai Shop	<input checked="" type="checkbox"/>				
7.	Apa Aplikasi Murai Shop layak untuk digunakan	<input checked="" type="checkbox"/>				

Pekanbaru, 20 April 2021

Responden

(Zainal Abidin)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KUISONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT) PENELITIAN TUGAS
AKHIR APLIKASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA
PETERNAKAN IDHAM BE MURAI PEKANBARU

BIODATA RESPONDEN

Nama Lengkap : Syarif Syarif
Pekerjaan : Security
Jenis Kelamin : Laki-laki

PETUNJUK PENGISIAAN

- Berikan tanda centang atau *checklist* pada salah satu kotak jawaban pada setiap pertanyaan.
- Tidak mencentang atau men-checklist lebih dari satu jawaban pada satu pertanyaan yang sama dan tidak boleh kosong.
- SS = Sangat Sesuai, S = Sesuai, N = Netral, TS = Tidak Sesuai, STS = Sangat Tidak Sesuai.

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1.	Tampilan dari Aplikasi Murai Shop mudah dipahami (<i>User Friendly</i>)		✓			
2.	Mudah dalam menemukan barang yang dicari pada Aplikasi MuraiShop		✓			
3.	Fitur wishlist pada Aplikasi MuraiShop sangat membantu		✓			
4.	Bahasa yang digunakan pada Aplikasi Murai Shop sangat mudah dipahami		✓			
5.	Tidak ada masalah <i>error</i> pada saat penggunaan fitur-fitur yang ada pada Aplikasi Murai Shop		✓			
6.	Mudah dalam menambahkan baru pada Aplikasi Murai Shop	✓				
7.	Apa Aplikasi Murai Shop layak untuk digunakan		✓			

Pekanbaru, 21 April 2021

Responden

(*Syarif Syarif*)
Syarif Syarif

KUISONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT) PENELITIAN TUGAS
AKHIR APLIKASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA
PETERNAKAN IDHAM BE MURAI PEKANBARU

BIODATA RESPONDEN

Nama Lengkap : Rano Wulandono
Pekerjaan : Pakar IT
Jenis Kelamin : Laki-laki

PETUNJUK PENGISIAAN

- Berikan tanda centang atau *checklist* pada salah satu kotak jawaban pada setiap pertanyaan.
- Tidak mencentang atau men-checklist lebih dari satu jawaban pada satu pertanyaan yang sama dan tidak boleh kosong.
- SS = Sangat Sesuai, S = Sesuai, N = Netral, TS = Tidak Sesuai, STS = Sangat Tidak Sesuai.

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1.	Tampilan dari Aplikasi Murai Shop mudah dipahami (<i>User Friendly</i>)		✓			
2.	Mudah dalam menemukan barang yang dicari pada Aplikasi MuraiShop		✓			
3.	Fitur wishlist pada Aplikasi MuraiShop sangat membantu		✓			
4.	Bahasa yang digunakan pada Aplikasi Murai Shop sangat mudah dipahami		✓			
5.	Tidak ada masalah <i>error</i> pada saat penggunaan fitur-fitur yang ada pada Aplikasi Murai Shop		✓			
6.	Mudah dalam menambahkan baru pada Aplikasi Murai Shop	✓				
7.	Apa Aplikasi Murai Shop layak untuk digunakan		✓			

Pekanbaru, 21 April 2021

Responden

(*Rano Wulandono*)
Rano Wulandono

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
- Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KUISONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT) PENELITIAN TI GAS
AKHIR APLIKASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA
PETERNAKAN IDHAM BE MIRAI PEKANBARU

BIDATA RESPONDEN
Nama Lengkap : Muhammad Taufik
Pekerjaan : Wirita Salsabeta
Jenis Kelamin : Laki - Laki

PETUNJUK PENGISIAAN

- Berikan tanda centang atau *checklist* pada salah satu kotak jawaban pada setiap pertanyaan.
- Tidak menentang atau *men-checklist* lebih dari satu jawaban pada satu pertanyaan yang sama dan tidak boleh kosong.
- SS = Sangat Setuju, S = Setuju, N = Netral, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju.

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1.	Tampilan dari Aplikasi Mura Shop mudah dipahami (<i>User Friendly</i>)		✓			
2.	Mudah dalam menemukan burung yang dicari pada Aplikasi MuraShop		✓			
3.	Fitur wishlist pada Aplikasi MuraShop sangat membantu		✓			
4.	Bahasa yang digunakan pada Aplikasi Mura Shop sangat mudah dipahami		✓			
5.	Tidak ada masalah <i>error</i> pada saat penggunaan fitur-fitur yang ada pada Aplikasi Mura Shop		✓			
6.	Mudah dalam menambahkan baru pada Aplikasi Mura Shop		✓			
7.	Apa Aplikasi Mura Shop layak untuk digunakan			✓		

Pekanbaru, 21 April 2021
Responden
(Muhammad Taufik)

KUISONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT) PENELITIAN TI GAS
AKHIR APLIKASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA
PETERNAKAN IDHAM BE MIRAI PEKANBARU

BIDATA RESPONDEN
Nama Lengkap : Sumardi
Pekerjaan : Karyawan Samsia
Jenis Kelamin : Laki

PETUNJUK PENGISIAAN

- Berikan tanda centang atau *checklist* pada salah satu kotak jawaban pada setiap pertanyaan.
- Tidak menentang atau *men-checklist* lebih dari satu jawaban pada satu pertanyaan yang sama dan tidak boleh kosong.
- SS = Sangat Setuju, S = Setuju, N = Netral, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju.

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1.	Tampilan dari Aplikasi Mura Shop mudah dipahami (<i>User Friendly</i>)		✓			
2.	Mudah dalam menemukan burung yang dicari pada Aplikasi MuraShop		✓			
3.	Fitur wishlist pada Aplikasi MuraShop sangat membantu		✓			
4.	Bahasa yang digunakan pada Aplikasi Mura Shop sangat mudah dipahami		✓			
5.	Tidak ada masalah <i>error</i> pada saat penggunaan fitur-fitur yang ada pada Aplikasi Mura Shop		✓			
6.	Mudah dalam menambahkan baru pada Aplikasi Mura Shop		✓			
7.	Apa Aplikasi Mura Shop layak untuk digunakan			✓		

Pekanbaru, 20 April 2021
Responden
(Sumardi)

f Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**KUISIONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT) PENELITIAN TUGAS
AKHIR APLIKASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA
PETERNAKAN IDHAM BE MURAI PEKANBARU**

BIODATA RESPONDEN
Nama Lengkap : Arfa Umar
Pekerjaan : Manajemen
Jenis Kelamin : Laki - Laki

PETUNJUK PENGISIAAN

1. Berikan tanda centang atau *checklist* pada salah satu kotak jawaban pada setiap pertanyaan.
2. Tidak menacentang atau men-checklist lebih dari satu jawaban pada satu pertanyaan yang sama dan tidak boleh kosong.
3. SS = Sangat Setuju, S = Setuju, N = Netral, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SS (5)	S (4)	N (3)	KS (2)	STS (1)
1.	Tampilan dari Aplikasi Murni Shop mudah dipahami (<i>User Friendly</i>)		✓			
2.	Mudah dalam menemukan barang yang dicari pada Aplikasi MurniShop		✓			
3.	Fitur wishlist pada Aplikasi MurniShop sangat membantu		✓			
4.	Bahasa yang digunakan pada Aplikasi Murni Shop sangat mudah dipahami		✓			
5.	Tidak ada masalah <i>error</i> pada saat penggunaan fitur-fitur yang ada pada Aplikasi Murni Shop		✓			
6.	Mudah dalam menambahkan barang pada Aplikasi Murni Shop		✓			
7.	Apa Aplikasi Murni Shop layak untuk digunakan		✓			

Pekanbaru, 20 April 2021

Responden

(Arfa Umar)

**KUISIONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT) PENELITIAN TUGAS
AKHIR APLIKASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA
PETERNAKAN IDHAM BE MURAI PEKANBARU**

BIODATA RESPONDEN
Nama Lengkap : Arfa Gusradi
Pekerjaan : Manajemen
Jenis Kelamin : Laki - Laki

PETUNJUK PENGISIAAN

1. Berikan tanda centang atau *checklist* pada salah satu kotak jawaban pada setiap pertanyaan.
2. Tidak menacentang atau men-checklist lebih dari satu jawaban pada satu pertanyaan yang sama dan tidak boleh kosong.
3. SS = Sangat Setuju, S = Setuju, N = Netral, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SS (5)	S (4)	N (3)	KS (2)	STS (1)
1.	Tampilan dari Aplikasi Murni Shop mudah dipahami (<i>User Friendly</i>)		✓			
2.	Mudah dalam menemukan barang yang dicari pada Aplikasi MurniShop		✓			
3.	Fitur wishlist pada Aplikasi MurniShop sangat membantu		✓			
4.	Bahasa yang digunakan pada Aplikasi Murni Shop sangat mudah dipahami		✓			
5.	Tidak ada masalah <i>error</i> pada saat penggunaan fitur-fitur yang ada pada Aplikasi Murni Shop		✓			
6.	Mudah dalam menambahkan barang pada Aplikasi Murni Shop		✓			
7.	Apa Aplikasi Murni Shop layak untuk digunakan		✓			

Pekanbaru, 21 April 2021

Responden

(Arfa Gusradi)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KUISIONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT) PENELITIAN TUGAS
AKHIR APLIKASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA
PETERNAKAN IDHAY BE MURAI PEKANBARU

BIODATA RESPONDEN

Nama Lengkap : **Rani Lestya**
Pekerjaan : **Manajemen**
Jenis Kelamin : **Laki-laki**

PETUNJUK PENGISIAAN

1. Berikan tanda centang atau *checklist* pada salah satu kotak jawaban pada setiap pertanyaan.
2. Tidak mencentang atau men-checklist lebih dari satu jawaban pada satu pertanyaan yang sama dan tidak boleh kosong.
3. SS = Sangat Setuju, S = Setuju, N = Netral, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju.

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1.	Tampilan dari Aplikasi Murai Shop mudah dipahami (<i>User Friendly</i>)		✓			
2.	Mudah dalam menemukan barang yang dicari pada Aplikasi MuraiShop			✓		
3.	Fitur wishlist pada Aplikasi MuraiShop sangat membantu	✓				
4.	Bahasa yang digunakan pada Aplikasi Murai Shop sangat mudah dipahami		✓			
5.	Tidak ada masalah <i>error</i> pada saat penggunaan fitur-fitur yang ada pada Aplikasi Murai Shop		✓			
6.	Mudah dalam menambahkan baru pada Aplikasi Murai Shop		✓			
7.	Apakah Aplikasi Murai Shop layak untuk digunakan		✓			

Pekanbaru, 20 April 2021
Responden

(*[Signature]*)

KUISIONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT) PENELITIAN TUGAS
AKHIR APLIKASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA
PETERNAKAN IDHAY BE MURAI PEKANBARU

BIODATA RESPONDEN

Nama Lengkap : **Sulaiman**
Pekerjaan : **Peternakan**
Jenis Kelamin : **Laki-laki**

PETUNJUK PENGISIAAN

1. Berikan tanda centang atau *checklist* pada salah satu kotak jawaban pada setiap pertanyaan.
2. Tidak mencentang atau men-checklist lebih dari satu jawaban pada satu pertanyaan yang sama dan tidak boleh kosong.
3. SS = Sangat Setuju, S = Setuju, N = Netral, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju.

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1.	Tampilan dari Aplikasi Murai Shop mudah dipahami (<i>User Friendly</i>)			✓		
2.	Mudah dalam menemukan barang yang dicari pada Aplikasi MuraiShop	✓				
3.	Fitur wishlist pada Aplikasi MuraiShop sangat membantu		✓			
4.	Bahasa yang digunakan pada Aplikasi Murai Shop sangat mudah dipahami			✓		
5.	Tidak ada masalah <i>error</i> pada saat penggunaan fitur-fitur yang ada pada Aplikasi Murai Shop		✓			
6.	Mudah dalam menambahkan baru pada Aplikasi Murai Shop		✓			
7.	Apakah Aplikasi Murai Shop layak untuk digunakan		✓			

Pekanbaru, 20 April 2021
Responden

(*[Signature]*)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KUISONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT) PENELITIAN TUGAS AKHIR APLIKASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA PETERNAKAN IDHAM BF MIRAI PEKANBARU

BIODATA RESPONDEN
 Nama Lengkap : **Ivan Fedy**
 Pekerjaan : **Wiraswasta**
 Jenis Kelamin : **Laki - Laki**

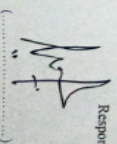
PETUNJUK PENGISIAN

1. Berikan tanda centang atau *checklist* pada salah satu kotak jawaban pada setiap pertanyaan.
2. Tidak menentang atau *non-checklist* lebih dari satu jawaban pada satu pertanyaan yang sama dan tidak boleh kosong.
3. SS = Sangat Sesuai, S = Sesuai, N = Netral, TS = Tidak Sesuai, STS = Sangat Tidak Sesuai.

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SS (5)	S (4)	N (3)	KS (2)	STS (1)
1.	Tampilan dari Aplikasi Mirai Shop sudah dipahami (<i>User Friendly</i>)		✓			
2.	Mudah dalam menemukan barang yang dicari pada Aplikasi MiraiShop		✓			
3.	Fitur wishlist pada Aplikasi MiraiShop sangat membantu	✓				
4.	Bahasa yang digunakan pada Aplikasi Mirai Shop sangat mudah dipahami		✓			
5.	Tidak ada masalah <i>error</i> pada saat penggunaan fitur-fitur yang ada pada Aplikasi Mirai Shop		✓			
6.	Mudah dalam menambahkan barang pada Aplikasi Mirai Shop		✓			
7.	Apa Aplikasi Mirai Shop layak untuk digunakan		✓			

Pekanbaru, 20 April 2021

Responden

()

KUISONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT) PENELITIAN TUGAS AKHIR APLIKASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA PETERNAKAN IDHAM BF MIRAI PEKANBARU

BIODATA RESPONDEN
 Nama Lengkap : **Syahrul Syarif**
 Pekerjaan : **Mahasiswa**
 Jenis Kelamin : **Laki - Laki**

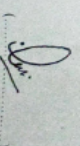
PETUNJUK PENGISIAN

1. Berikan tanda centang atau *checklist* pada salah satu kotak jawaban pada setiap pertanyaan.
2. Tidak menentang atau *non-checklist* lebih dari satu jawaban pada satu pertanyaan yang sama dan tidak boleh kosong.
3. SS = Sangat Sesuai, S = Sesuai, N = Netral, TS = Tidak Sesuai, STS = Sangat Tidak Sesuai.

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SS (5)	S (4)	N (3)	KS (2)	STS (1)
1.	Tampilan dari Aplikasi Mirai Shop sudah dipahami (<i>User Friendly</i>)			✓		
2.	Mudah dalam menemukan barang yang dicari pada Aplikasi MiraiShop		✓			
3.	Fitur wishlist pada Aplikasi MiraiShop sangat membantu		✓			
4.	Bahasa yang digunakan pada Aplikasi Mirai Shop sangat mudah dipahami		✓			
5.	Tidak ada masalah <i>error</i> pada saat penggunaan fitur-fitur yang ada pada Aplikasi Mirai Shop		✓			
6.	Mudah dalam menambahkan barang pada Aplikasi Mirai Shop		✓			
7.	Apa Aplikasi Mirai Shop layak untuk digunakan		✓			

Pekanbaru, 19 Juni 2021

Responden

()

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Hadinul Insan, lahir pada tanggal 28 April 1996 di Bunga Tanjung, Kecamatan V Koto Kampung Dalam, Kabupaten Padang Pariaman, Sumatera Barat. Anak Pertama dari pasangan Fakhrizal dan Hariati Suri. Penulis beralamat di Jl. Iklas/karya, Panam, Pekanbaru. e-mail: hadinul.insan@gmail.com Nomor HP: +6281267115268



Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 03 V Koto Kampung Dalam pada tahun 2008, kemudian menyelesaikan pendidikan Menengah Pertama di MTsN Model Padusunan pada tahun 2011, dan melanjutkan ke sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 2 Kota Pariaman pada tahun 2014. Setelah menamatkan pendidikan di SMA, penulis melanjutkan ke jenjang S1 pada tahun 2014 di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi hingga menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini. Penelitian tugas akhir yang di angkat berjudul “Aplikasi Penjualan Berbasis Web pada Peternakan Idham BF Murai Pekanbaru”.

Hak Cipta Diilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.